

#237

Animeland

MAMORU HOSODA & LOUANE
ARCANE • ENCANTO • RANKING OF KINGS
PORTRAIT : GO-N • LES GOUTTES DE DIEU, LE FILM LIVE !
CARTOON FORUM 2021 • CÉCILE CORBEL



BELLE

LE NOUVEAU CONTE MAGIQUE DE
MAMORU HOSODA

ISBN : 978-2-37697-268-6 • PRIX : 12,50 €



9 782376 972686



HORIMIYA

HERO X DAISUKE HAGIWARA

LA COMÉDIE PÉTILLANTE
QUI VA VOUS FAIRE FONDRE !

Tomes 1 et 2
en librairie le
19 JANVIER

Série en 16 tomes.
Un tome tous les 2 mois.



**UN PORTE-CLEFS STANDEE
ACRYLIQUE OFFERT
POUR L'ACHAT DE 2 TOMES ***

*Offre valable dans les librairies participantes, du 19 janvier au 31 décembre 2022.
Un porte-clefs standee acrylique offert pour l'achat de 2 tomes de la série Horimiya édités
par nobi nobi ! nobi nobi ! est une marque de Pika Édition



**nobi
nobi**
GENKI

Découvrez le trailer et un extrait en ligne sur notre site

www.nobi-nobi.fr



NE RATEZ PLUS UN SEUL NUMÉRO DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE



FORMULE 1

4 NUMÉROS
D'ANIMELAND
+ 4 NUMÉROS
D'ANIMELAND X-TRA
+ 3 NUMÉROS
HORS-SÉRIE
(DANS L'ORDRE DE PARUTION)
+ 1 CADEAU

89€

AU LIEU DE 114 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 105 €



FORMULE 2

4 NUMÉROS
D'ANIMELAND
+ 2 HORS-SÉRIE

65€

AU LIEU DE 75 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 77 €



FORMULE 3

4 NUMÉROS
D'ANIMELAND
X-TRA
+ MANGA MAPS

26€

AU LIEU DE 35 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 34 €



Recevez la
tirelire GÉANTE
(17 cm) du Roi Léo

EN CADEAU

avec la Formule 1



ABONNEZ-VOUS ET DÉCOUVREZ
NOS OFFRES EN VOUS CONNECTANT SUR



SHOP.AM-MEDIA.FR

Abonnez-vous en
quelques clics !

**PAIEMENTS
SÉCURISÉS**



carte bancaire

AL 237 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/03/2022. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

OFFERTE PAR

PLASTOY

WWW.ANIMELAND.FR

RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !



Animeland n°237 • Janvier-mars 2022 • 12,50 €

Publication trimestrielle d'AM Media Network

SARL au capital de 100 000 €

SIRET 80900973100039

■ **Siège social** : 38, rue Notre-Dame de Nazareth
75003 Paris

■ **Directeur de publication** : Cédric Littardi

■ **Directeur éditorial Ynnis** : Sébastien Rost

■ **Directeur éditorial Animeland** : Sébastien Célimon

■ **Publicité** : publicite@am-media.fr

■ **Community manager** : Camille Nogueira

■ **Abonnements et anciens numéros** :

abonnement@am-media.fr

■ **Direction artistique** : Sébastien Rost

■ **Logo** : Élise Godmuse

■ **Mise en page** : Wilfrid Desachy

■ **Corrections** : Sonia Jensen

■ **Fabrication** : Virgile Daller

■ **Ont collaboré à ce numéro** :

Bruno de la Cruz, Stéphanie Chaptal, Bounthavy

Suivay, Rui Pascoal, Agnès André, Emmanuel Bochev,

Joséphine Lemerrier, Joan Lainé, Sandra Bernard,

Pa Ming Chiu, Delphine De Maure et Wilfrid Desachy

■ Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

Animeland - 38, rue Notre-Dame de Nazareth -

75003 Paris

contact@animeland.com

É D I T O R I A L

Cet *Animeland* est consacré à la nouvelle merveille de Mamoru Hosoda qui entre sans aucun doute dans une dimension nouvelle, avec la sortie attendue de *Belle*. Le film est précédé d'une réputation déjà particulièrement flatteuse et, nous le disons bien haut, méritée ! De fait, nous sommes heureux de pouvoir vous proposer un dossier riche d'analyses et de paroles de ses principaux acteurs : Mamoru Hosoda lui-même, son producteur Yuichiro Saito, ainsi que, s'il vous plaît, la comédienne et chanteuse Louane qui nous a accordé son tout premier entretien sur le film, pour lequel elle témoigne d'une passion touchante.

Nous avons aussi eu la chance de pouvoir visiter l'un des sites de tournage de l'adaptation en série *live* des *Gouttes de Dieu* en Provence. Ce n'est certes pas de l'animation mais à la lecture, vous comprendrez que pour un magazine consacré aux relations entre le manga et les industries culturelles, nous pouvions faire une petite entorse.

Dans notre souci renouvelé de vous donner des clés de compréhension sur le monde riche et varié de l'animation, nous vous expliquons comment fonctionne

LA VIE ANIMÉE EST BELLE

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2021 par leurs auteurs.

Couverture :

Belle : ©2021 STUDIO SHIZU

Remerciements à Aurélie Lebrun, @Anime, Naïma M'Roumbaba, Benjamin Gaessler, Wild Bunch, Cartoon Forum, Netflix, Wakanim, Mangas, Crunchyroll, KMBO, Disney France, Les productions Dynamic, Marylou Johnston, Pika, Clarisse Langlet, Chattochatto, Noeue Grafx, Kana, Ki-oon, Akata, Delcourt/Tonkam, KBooks, Ototo, Go-N, Anne de Galard, Éric Garnet, Étienne Farrenq, Claire Vorger, Olivier Fallaix, Thomas Bardet et tous les autres à qui nous demandons la plus haute indulgence si on les a oubliés !

Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

Le rédacteur fou : Belle... c'est une voix qu'on dirait inventée pour elle

■ **Première impression**

■ **Achévé d'imprimer** en Espagne

par JJ Productions en décembre 2021

■ **Diffusion** MLP

■ **Dépôt légal** à parution.

■ **Commission paritaire** 0223 K 82755

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

le Cartoon Forum, salon professionnel hyper réputé où l'on peut découvrir les tendances de demain en séries animées européennes pour la télévision. Un double portrait de professionnels passionnés et passionnants, Éric et Anne du studio Go-N, côtoie le juste hommage que nous tenions à rendre à la chanteuse Claude Lombard, hélas disparue soudainement il y a quelques mois. Nous donnons la parole aux réalisateurs du très joli *Même les souris vont au paradis*, et dans le même temps la productrice du studio WIT et une des animatrices françaises reviennent sur *Ranking of Kings*, une des sensations de l'automne. Nous avons également eu à cœur de dire tout le bien que l'on pensait d'*Arcane*, série dérivée de *League of Legends*, qui fait sensation sur la plateforme Netflix. 2021 nous a donc particulièrement enchantés avec son lot de belles œuvres qui révèlent ou confirment des talents sur lesquels on compte très fort pour les années à venir. 2022 s'annonce alléchant, mais chut, on en reparle au printemps !

Sébastien Célimon

RETROUVEZ
LE PREMIER
LONG-MÉTRAGE
DE HAYAO
MIYAZAKI

DIMANCHE
19 DÉCEMBRE
À 21H10



MANGAS
LA CHAÎNE 100% JAPANIME



Lupin III dans
**LE CHÂTEAU DE
CAGLIOSTRO**

◀◀ disponible en replay

Une chaîne
Mediawan

CANAL+

CANAL
157



CANAL
145



CANAL
231

free

CANAL
90



CANAL
145



CANAL
62



6 DOSSIER BELLE

- 8** On a vu : Belle
- 10** Analyse : Un hymne aux amours
- 14** Portrait Mamoru Hosoda
- 18** Entretien avec Mamoru Hosoda

- 22** Focus : les grands thèmes des œuvres d'Hosoda
- 26** Entretien avec Yuichiro Saito
- 30** Entretien avec Louane

35 REPORTAGE

- 35** Capcom Vs. Tezuka
- 46** Reportage Cartoon Forum

38 ENTRETIENS

- 38** Naoyuki Onda
- 54** Claire Launay

- 92** Reportage Les Gouttes de Dieu

- 57** Maiko Okada
- 126** Même les souris vont au paradis

65 ON A VU !

- 66** Komi ne peut pas communiquer
- 68** Ranking of Kiangs
- 70** Lupin III part 6
- 72** Sakugan
- 74** The Heike Story
- 76** Fena Princesse Pirate
- 78** Night Head 2041
- 80** White Snake
- 82** Platinum End
- 84** Encanto
- 86** Les Lapins Crétins Invasion : Objectif Mars
- 88** Scooby-Doo ! et Courage le chien froussard
- 90** Mortal Kombat Legends : Battle of the Realms

98 ÇA FERAIT UN BON ANIME !

- 100** Denjin N
- 101** Zombie from now on
- 102** Veil
- 103** Just not married
- 104** Léviathan
- 105** Spirits Seekers
- 106** Goodnight World
- 107** Boys of the Dead
- 108** Sous le soleil de Tokyo...
- 109** Chacun ses goûts
- 110** Golden Sheep
- 111** Kingdom of Knowledge
- 112** True Beauty
- 113** Je ne suis pas née dans le bon corps

42 FOCUS ARCAÏQUE

- 42** Quand les débuts de la légende s'animent
- 44** Fortiche Prod

52 FERMEZ LES YEUX

- Cécile Corbel

60 JEUX VIDÉO

- 60** Demon Slayer
- 62** Metroid Dread

114 SÉANCE STUDIO

- Studio Pierrot

118 FIGURE DE PRO

- Anne de Galard et Éric Garnet

125 CROWDFUNDING

- 125** Étienne Farrenq
- 143** Thomas Bardet

130 TROUVAILLE

- Blindsight

134 HOMMAGE

- Claude Lombard

138 IL ÉTAIT UNE PUB

- Travel Oregon

144 HUMEUR

BELLE

The background of the page is a stylized illustration of the character Belle from the anime film 'Belle'. She is depicted from the chest up, wearing her signature dark blue dress with a large white collar and a red sash. Her long, dark blue hair is flowing, and she has a determined expression with yellow eyes. The background is a deep blue space filled with white stars and a bright, curved light source, possibly a planet or moon, in the upper left corner.

Une Belle et des louanges

Si un nouveau film de Mamoru Hosoda est un événement pour les amoureux d'animation japonaise, assurément *Belle* marque une nouvelle étape dans sa réception tant critique que populaire. Ajouté à la dernière minute en Sélection officielle hors-compétition du dernier Festival de Cannes où il a été longuement ovationné, succès commercial au Japon, récipiendaire de plusieurs prix dans divers festivals à travers le monde... Le triomphe de *Belle* ne fait que commencer. Nous ne pouvons pas manquer de saluer cette œuvre magistrale et de donner la parole à celles et ceux qui en font une expérience rare, tant en japonais qu'en français puisque c'est la comédienne et chanteuse Louane qui prête sa voix à Suzu/Belle. Retrouvez-la, avec Yuichiro Saito le producteur du film et Mamoru Hosoda lui-même, entre deux articles d'analyse du film. Enfin en bonus, lisez l'article musique consacré à la compositrice et auteure Cécile Corbel qui a adapté les chansons japonaises en français.

La rédaction d'AnimeLand





BELLE

Disney n'a qu'à bien se tenir

Prévu pour le 29 décembre au cinéma en France, Mamoru Hosoda fait son grand retour. Après *Mirai ma petite sœur* sorti en 2018, le réalisateur s'attaque à un conte mondialement connu, *La Belle et la Bête*, pour en proposer une adaptation contemporaine. Présentation du nouveau bijou de l'animation japonaise.

On attendait son retour avec une impatience difficile

à dissimuler. Un des grands maîtres de l'animation japonaise est de retour avec son film *Belle*, une adaptation, arrangée à la sauce du réalisateur, du conte maintes fois adapté (notamment par Jean Cocteau puis par les studios Disney) *La Belle et la Bête*. L'histoire suit une jeune fille introvertie, Suzu, très complexée par ses taches de rousseur. Elle n'ose plus chanter depuis le décès de sa maman. Encouragée par son amie Hinoka, elle se crée un compte sur la plateforme U, un énorme réseau social en ligne. Elle devient alors Belle, et se mue en une superstar choisie par des millions d'utilisateurs.

UNE BO ÉPOUSTOUFLANTE

Belle est une pure claque visuelle et auditive. Chaque moment du film saisit le spectateur d'une vague d'émotions. La première scène du film, où l'on découvre Belle chantant sur le dos d'une baleine flottant à travers l'univers virtuel U, donne le ton. En version originale, la voix de Kaho Nakamura nous envoûte pendant deux heures, nous donne des





Titre original : *Summer Wars*
 Genre : voyage initiatique, d'une part, et
 Réalisateur : Mamoru Hosoda
 Durée : 122 min
 Diffusion : Wild Bunch
 Sortie : 29 décembre 2012

frissons et nous fait même monter les larmes aux yeux. Rarement la musique et le chant n'auront été aussi essentiels et sublimés dans un film d'animation.

UN CONTE À L'ÉPOQUE CONTEMPORAINE

Bien que l'intrigue nous fasse évidemment penser à *Summer Wars* du même réalisateur, le film réussit à nous surprendre, à questionner la relation réseau social/monde virtuel avec fraîcheur. C'est un pari osé de l'associer à un conte classique pour enfants clairement

daté. Mamoru Hosoda nous fait découvrir Suzu dans tous ses paradoxes, ainsi qu'une Bête blessée, impulsive et quand même touchante, bien loin de celle du conte. Une des plus belles scènes du film est celle de la danse des deux personnages dans la salle de bal, réplique beaucoup plus tendre que celles de Disney. Le réalisateur livre par ailleurs une critique en règle du monde virtuel de U dont le comportement des membres, persiflages, impulsivité, jugements à l'emporte-pièce, est pointé du doigt, tout comme les Justices, ces soldats de la censure, pourtant soutenus par des dizaines de sponsors.

L'animation mixe la 2D et la 3D avec une richesse de détails époustouflante, en particulier dans toutes les séquences cybernétiques du réseau U. Cette animation détonne avec les tranches de vie autour de Suzu qui vit dans une petite ville de campagne du sud du Japon, va au lycée entourée de ses amis. L'équilibre que trouve Hosoda entre ses thèmes récurrents et nouveaux donne un résultat miraculeux tant l'émotion nous saisit jusqu'à la fin. Un film risqué mais totalement maîtrisé qu'il faut courir voir au cinéma.

Joséphine Lemerancier



UN HYMNE AUX AMOURS

Belle au scalpel

Belle, nouveau joyau de Mamoru Hosoda, s'inspire en premier lieu du conte La Belle et la Bête. Il le transpose dans un métavers baptisé U et le mâtime de chansons pop entraînantes. Il truffe son film de nombreux paradoxes qui en soulignent la richesse et la complexité, sans jamais oublier d'en faire un objet d'admiration pour les yeux, les oreilles et l'intellect.

Suzu vit avec son père dans une petite ville paisible au sud du Japon. Cependant, sa mère est morte noyée après avoir porté secours à une petite fille et Suzu, enfant, a été témoin de la scène. Elle en a gardé notamment une difficulté à dialoguer avec son père. Avant de disparaître tragiquement, sa mère lui a appris la musique et le chant. C'est tout naturellement son talent artistique que détecte le système informatique du métavers U au moment de générer sa projection numérique, une magnifique jeune femme élancée aux longs cheveux roses qu'elle baptise sous le nom de Belle. Là, dans cet espace virtuel où tout le monde est dissimulé derrière des avatars qui reflètent son identité profonde, elle se met à chanter et devient immensément populaire. Alors qu'elle s'apprête à faire un concert dantesque, surgit la Bête poursuivie par une milice de la bien-pensance commandée

par le prétentieux Justin. Les costumes des sbires de ce dernier renvoient aux justiciers édifians des anime des années 1960, avec leurs lignes arrondies qui évoquent le classicisme d'Osamu Tezuka et de Shotaro Ishinomori. Justin, quant à lui, semble inspiré de Duke Red et de Jet Link de Cyborg 009. En contraste, l'imposante Bête, surnommée Dragon, toute échevelée et débrayée, porte une cape sur laquelle de mystérieuses taches apparaissent, signe d'un mal qui le ronge. Un lien se crée alors entre Belle et la Bête alors que celle-ci est rejetée par les spectateurs, contrariés par son intrusion dans le concert.

LA MESURE DE LA DÉMESURE

Point amusant dans Belle, lors de l'annonce d'un concert le commentateur enthousiaste évoque la présence de « cent ou deux cents millions de spectateurs ». Cette approximation sur un chiffre de cette envergure prête à rire. Le monde de U connecte des milliards d'individus, et les commentaires qui s'affichent en innombrables bulles superposées mélangent de





nombreuses langues, français compris. Les immeubles virtuels poussent du sol et du ciel, donnant l'impression d'une mégapole suspendue. Tout est fait pour donner le vertige et Belle a bien besoin de petites créatures mignonnes aux ordres de Dragon (des intelligences artificielles en l'occurrence) qui lui servent de guides et l'aident à le retrouver.

MONDE DE SUZU VS MONDE DE U

Pour figurer les deux mondes, le réel et le virtuel, Mamoru Hosoda a choisi des traitements en miroir : à la petite ville refuge où vit Suzu représentée en décors peints avec un luxe de détails quasi photographiques répond le métavers de U, mix entre Facebook et Matrix, aux architectures de tours en 3D d'une homogénéité fascinante et évoquant les surréels vibrent littéralement et engoncés dans leurs uniformes scolaires interchangeables répondent à l'inverse des avatars aux formes infinies, qui mêlent les codes de la pop culture et du folklore japonais, ce qui n'est pas sans rappeler les parades hallucinées et chatoyantes de Paprika de Satoshi Kon, avec lequel le film entretient une évidente correspondance. Les scènes d'exposition du monde réel de Suzu insistent sur les polarités incessantes de l'adolescence, avec ses petites jalousies, ses non-dits, sa constante observation accompagnée de commentaires plus ou

moins bienveillants sur le comportement des uns envers les autres. Si, dans la véritable cour d'école, les critiques sont relativement feutrées et circonscrites par les codes sociaux, le lâcher-prise sur les réseaux (et pas seulement U) est la règle. Les effets de groupe peuvent s'avérer dévastateurs, capables de glorifier ou d'écraser une personnalité sous un déluge de messages instantanés. C'est peu dire que les passions engendrent des comportements discutables et que leurs effets sont difficiles à mesurer.

LA MISE À NU

Le monde numérique de U où naît l'idylle entre Dragon et Belle est figé dans son conformisme. Les règles qui nous sont présentées laissent d'abord entendre que chacun va et vient à sa guise, peut faire et dire ce qu'il veut, chercher à attirer l'attention ou au contraire être simple spectateur d'un quelconque événement. Or, ce n'est pas si évident : Justin, le chef de la milice, explique que les créateurs de l'univers, baptisés Les Voix dans la version sous-titrée, ont sciemment refusé de faire la police dans U car selon eux leurs utilisateurs adopteraient naturellement un comportement juste, responsable, en phase avec leur apparence. Un comportement conforme en somme. Justin, lui, s'ingénie à appliquer une justice à sa sauce pour mater et corriger les personnes déviantes comme Dragon – et il dispose pour cela du pouvoir de dévoilement qui correspond de

fait à une mise au ban de U, d'une mise à *nU*. En d'autres termes, pour faire partie de U, il faut le mériter, en être digne. Comme la discipline manque à quelques rares monstres comme Dragon, il faut un Justin et ses justiciers autoproclamés pour les mater. Quitte à s'en prendre aux proches de la Bête, Belle en tête. Face à cette triste farce, la jeune femme est la seule à chercher à connaître Dragon pour ce qu'il est au fond de lui. Elle n'oublie jamais que derrière la Bête se trouve un être humain qui souffre et, même si sa manière est à vif, brutale, qui appelle à l'aide. Elle s'engage alors avec ses amis à un véritable jeu de pistes pour l'identifier dans le monde réel.

AGENT, ARGENT, AMIE

Le personnage le plus proche de Suzu/Belle est son amie Hiroka, laquelle devient sa manager quand la chanteuse se produit dans U. Hiroka incarne ces figures de l'ombre qui ont compris comment exploiter une star fictionnelle dans un monde virtuel et s'accrochent à faire perdurer au maximum le mirage pour en récolter les fruits jusqu'au dernier euro. Même si cela est dit rapidement et ce point n'est guère développé, Belle gagne de l'argent et celui-ci est entièrement donné à des causes humanitaires. Hiroka et Suzu ont les moyens pour devenir riches et changer de condition, or ce n'est pas du tout leur optique. Mieux, si Hiroka défend avec ardeur le secret de l'identité de son amie, c'est parce qu'elle sait que Belle est le costume dont a besoin Suzu pour laisser exprimer tout son potentiel créatif et toucher le plus de gens possible avec son chant. Jusqu'à ce qu'elle comprenne et...



UNE MORALE DOUCE-AMÈRE [ATTENTION SPOILER]

Si, pendant tout le film, nous sommes envoûtés par le chant et le charisme de Belle, si l'émotion nous étreint et l'émerveillement nous saisit, l'histoire qui est racontée n'en demeure pas moins très ancrée dans une réalité sociale douloureuse placée sous le signe du deuil. Trouver refuge dans les mondes imaginaires n'est clairement pas





“LA QUESTION DE L’AMOUR OUVRE SUR DES VARIATIONS RICHES ET INTERESSANTES.”

la solution que choisit Suzu. Elle y gagne en émancipation et se constitue une famille du cœur qui transcende les générations. Mamoru Hosoda prend soin de ne pas trancher son destin : ira-t-elle vers son amour d'enfance ou vers celui qui se cachait derrière Dragon ? Jusqu'où l'aide qu'elle apporte à ce dernier sera efficace et lui permettra de surmonter sa peine, sa colère, sa faiblesse et de s'émanciper à son tour ? Le rapprochement avec son père apporte du réconfort et de la sérénité, mais ses choix peuvent encore être des erreurs, comme nous en faisons tous. Suzu abandonne son identité numérique pour mieux affirmer son identité authentique que ses amis de chair et de sang, ceux qui la côtoient pour de vrai, qui sont les plus à même d'apprécier et de lui renvoyer toute la beauté qu'elle recèle à leurs yeux.

Au final *Belle* est un film qui ne se livre pas facilement. On retrouve bien les motifs et symboliques de *La Belle et la Bête*, les allusions aux versions précédentes (la scène de danse est moins lumineuse que chez Disney, à dessein), mais les raisons de la transformation de la Bête sont bien différentes et la question centrale de l'amour ouvre sur des variations beaucoup plus riches et intéressantes chez Hosoda : amour maternel, amour filial, amour fraternel, amour balbutiant, amour-propre, amitié amoureuse... Autant de très bonnes raisons de revoir ce film encore et encore et d'en fredonner les chansons comme un hymne. À l'amour ?

Sébastien Célimon

1. « Suzu » en japonais signifie la cloche, qui donne « Bell » en anglais. De fait, le choix de « Belle » est à rattacher à cette logique de traduction en plus de signifier « Jolie », comme c'est dit dans le film

PORTRAIT MAMORU HOSODA

Des fables pour dire sa vérité

Mamoru Oshii, créateur de *Ghost in the Shell*, avait déclaré que Mamoru Hosoda était un génie lorsqu'il s'agit de copier les autres, mais qu'il n'y a rien qui l'anime, aucun thème, aucune substance. En réalité, chacun de ses films est une manière de célébrer la beauté de la vie et il est sans doute le réalisateur le plus intimiste de sa génération.

Né en 1967, Mamoru Hosoda doit aller dans des classes spécialisées en primaire à cause de son bégaiement. Mais comme tous les enfants de sa génération il est marqué par la sortie de *Galaxy Express 999* au cinéma. Lorsqu'il est en sixième, il découvre le storyboard du *Château de Cagliostro* dessinée par Hayao Miyazaki. Il décide alors que l'animation sera son futur métier. Après des études d'art au Kanazawa College of Art où il se spécialise dans la peinture à huile, il se fait embaucher en 1991 par Toei Animation en tant qu'animateur, société qui a également formé le cofondateur de Ghibli à ses débuts.

L'HÉRITIER CONTRARIÉ

Le studio est connu pour son idéal d'animation réaliste même si les budgets et les délais impartis ne permettent pas toujours aux animateurs de montrer leur talent. Hosoda travaille entre autres sur *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon* et *Slam Dunk* comme animateur-clé. En parallèle, pour assurer de meilleurs revenus, il bénéficie d'une exception à son contrat d'exclusivité et travaille sous pseudonyme pour la série *Kenshin le vagabond* en 1996 et *Utena, la fillette révolutionnaire* en 1997.

Durant ses années de formation, Hosoda a pour mentor Takaaki Yamashita pour qui la fluidité de l'animation prime sur les détails. Pour *Digimon - film 1* (1999), sa première œuvre en tant que réalisateur, celui-ci lui suggère notamment de supprimer les ombres, chose qu'il fera aussi pour les productions suivantes. Parmi les autres talents qui influencent Hosoda se trouvent des collègues de Toei dont Shigeyasu Yamauchi (*Saint Seiya*, *Dragon Ball Z*), Kunihiro Ikuhara (*Sailor Moon*, *Utena*) mais aussi Kazuhiro Furuhashi (*Kenshin*, *Hunter x Hunter*).

Hosoda réalise ainsi deux films pour la série *Digimon* mais la durée de ceux-ci est très



One Piece : Le Baron Omatsuri et l'île secrète



“IL DÉCIDE DE NE PLUS CRÉER QUE DES ŒUVRES ORIGINALES INSPIRÉES DE SA PROPRE VIE.”

limitée (40 minutes). Les idées élaborées à ces occasions seront concrétisées plus tard dans son film *Summer Wars*. De même, les concepts qu'il met en place en tant que réalisateur de l'épisode 40 de la dernière saison de *Magical DoReMi* seront par la suite mieux explorés dans son long-métrage *La Traversée du temps*.

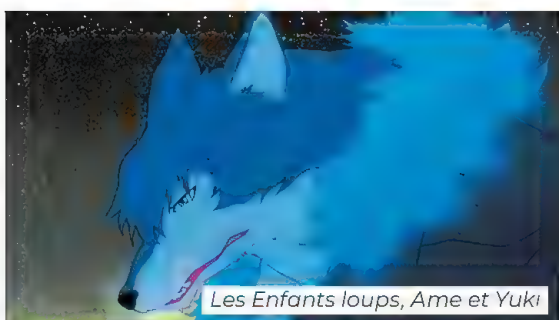
Tout en travaillant pour Toei, Hosoda a l'opportunité de collaborer avec Ghibli sur *Le Château ambulant*. Il s'agit pour le jeune créateur d'une occasion en or. Il avait déjà tenté d'entrer dans ce studio en tant que stagiaire, mais son offre avait été déclinée par

Miyazaki lui-même qui lui avait écrit pour dire que cela serait du gâchis. Malheureusement, la production du *Château ambulant* se déroule mal et Hosoda est écarté de la réalisation. Il gardera une amertume certaine contre le studio qui ne permet qu'à deux artistes de concrétiser leurs visions, les autres étant plus ou moins obligés de faire des simulacres dans la même veine que les maîtres.

En outre, les premiers succès de Hosoda au niveau professionnel sont gâtés par des drames personnels. Il perd son père en 1997, année où il devient réalisateur ; et sa mère est victime d'une attaque cérébrale durant la production du *Château ambulant* en 2001.

LE PERSONNEL EST UNIVERSEL

Retourné chez Toei, Hosoda réalise le film *One Piece : Le Baron Omatsuri et L'île secrète* (2005) avant de quitter définitivement le studio et se concentrer sur la réalisation de long-métrage. Hosoda se tourne alors vers



Les Enfants loups, Ame et Yuki



“BELLE, OU L’AVENIR DES JEUNES FILLES DANS UN MONDE SATURÉ PAR LES ÉCRANS.”

Madhouse, studio qui veut promouvoir les cinéastes et qui est réputé pour les films de Satoshi Kon. Il y réalise *La Traversée du temps* (2006) qui est loué par l’auteur original et remporte un succès critique. Il obtient le Grand Prix de l’animation lors des Mainichi Film Awards et du Japan Academy Prize et plusieurs récompenses au Tokyo Anime Awards. Après cette adaptation, il décide de ne plus créer que des œuvres originales inspirées de sa propre vie.

En 2009, *Summer Wars* évoque la découverte de la famille étendue du côté de son épouse lors de son mariage. Mais là encore le parcours professionnel est ponctué de drames, sa mère décède en juillet de la même année et il perd sa grand-mère six mois plus tard. *Les Enfants loups, Ame et Yuki* (2012) est à la fois un hommage aux mères et une tentative pour montrer le changement des caractères au fil du temps. Il place l’intrigue dans la ville de son enfance, Kamichi dans la préfecture de Toyama, et met la montagne Tsurugi en fond. Ce film sur le bouleversement lié aux enfants est aussi le

premier long-métrage du studio d’animation Chizu, qu’il fonde en 2011 suite au retrait de Masao Maruyama de Madhouse. L’année de sa sortie naît son premier enfant.

Le Garçon et la Bête (2015) s’attarde sur la figure paternelle et la notion de piété filiale. Le fait que le héros orphelin soit élevé par un homme bête est une métaphore de la situation réelle. Hosoda est un enfant unique qui a peu connu son père, employé des chemins de fer souvent absent. Alors que son jeune fils grandit, il s’interroge sur son propre





rôle en tant que père. Et l'année de sortie est ponctuée par la naissance de sa fille.

Dans *Mirai, ma petite sœur* (2018), Hosoda met en scène ses enfants et tente de comprendre la jalousie de son fils envers sa cadette. Il reprend le motif narratif du voyage dans le temps et les transformations animales pour tenter de réconcilier les deux enfants et de montrer le bonheur qu'ils procurent à leurs parents. Enfin, dans *Belle* (2021), bien avant que sa fille n'atteigne sa puberté, il s'interroge sur l'avenir des jeunes filles dans un monde saturé par les écrans.

Ainsi, la vie personnelle et professionnelle de Mamoru Hosoda sont inextricablement liées et c'est pour cela qu'il n'a pas besoin d'embrasser un thème particulier comme Mamoru Oshii. Plus encore, le fait que ses films soient hautement intimistes les transforment en récits universels sur la famille et le passage du temps qui résonnent chez tous les publics. Mamoru Hosoda n'est pas l'héritier de Hayao Miyazaki : il est un cinéaste qui s'est fait un nom à part entière en ne cherchant pas à imiter le maître.

Bounthavy Suvilay



Mirai, ma petite sœur

ENTRETIEN AVEC MAMORU HOSODA



Mamoru Hosoda

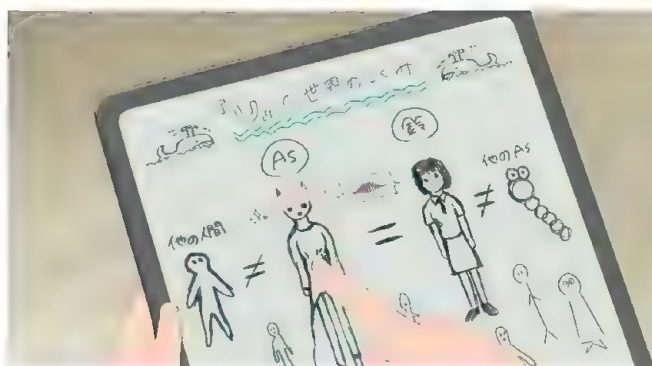
Plus Belle la vie

« Oh ! AnimeLand ! » Soutien du cinéma de Mamoru Hosoda depuis ses débuts chez Toei, *AnimeLand* est vite identifié par le réalisateur. Au moment d'aborder *Belle*, son dernier métrage, via Zoom, le réalisateur nous a réservé un accueil chaleureux.

AnimeLand : Après *Miraï, ma petite sœur*, dans quel état d'esprit étiez-vous au moment de réaliser *Belle* et quels furent les grands défis du film ?

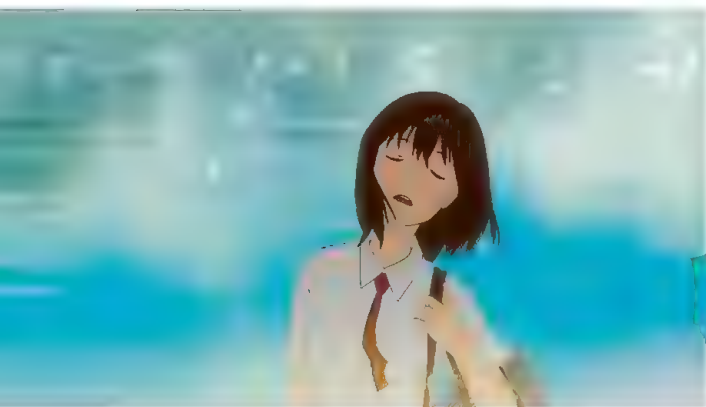
Mamoru Hosoda : Le premier défi était le rendu de la CGI. Nous avons utilisé beaucoup d'images de synthèse pour créer le monde virtuel du film. C'est un grand écart par rapport à mon film précédent et je ne voulais pas être dans la répétition avec mes autres films. Ici, j'avais vraiment envie de proposer ma vision, ma version, de *La Belle et la Bête*... On peut dire que cela m'a pris plus de 30 ans (rires). Je me souviens encore de ma découverte, alors étudiant, du film de Jean Cocteau. Puis plus tard, alors que je travaillais chez Toei, j'ai vu la version de Disney, celle qui m'a le plus influencé, je dois dire. J'étais donc dans un état d'esprit de challenge au moment de livrer ma version de cette œuvre.

AL : Vous avez toujours perçu Internet, qui tient une place importante dans le film, avec une forme de positivisme. Est-ce que la vision du jeune Mamoru Hosoda



a changé avec le temps ?

MH : (Il acquiesce de la tête) Vous avez raison, cela fait plus de 20 ans que j'ai réalisé mon premier film, *Digimon*, avec cette thématique Internet, mais en réalité cela demeure un outil encore très jeune, très récent. À l'époque, son apparition a été considérée comme un outil plein d'espoir pour les jeunes et leur avenir. Or, 25 ans plus tard, je crois que la vie réelle et la vie d'Internet se sont rapprochées. On est passé d'un motif d'espoir à une sphère de critiques, d'attaques, de fake news... C'est difficile de tenir une position neutre là-dessus, tant c'est un univers instable, pour ne pas dire inquiétant. En tant que père, j'ai une petite fille de 5 ans, j'essaie de limiter cet accès car ça peut être dangereux, et autour de moi d'autres parents font de même. Mais, dans le même temps, je crois qu'Internet reflète vraiment une réalité humaine, avec son langage, ses codes... Les jeunes générations ne peuvent plus vivre sans Internet, donc il faut accepter cette réalité et vivre avec, essayer de la comprendre. Quand je regarde Charlie Chaplin faire son *Temps modernes* (1936), il décrit le monde de demain telle une



dystopie, mais je n'y adhère pas car c'est une vision remplie de préjugés. Je préfère accepter la réalité et encourage les jeunes à apprendre à vivre avec.

AL : On retrouve encore un sujet familial au cœur de votre film. Pourquoi y tenez-vous tant ?

MH : *(Il prend son temps)* C'est vrai, étant donné que je traite de la famille dans chacun de mes films, on me définit souvent comme un réalisateur d'histoires de familles. Mais, en réalité, ce que je veux montrer ce sont les cadres dans lesquels mes personnages grandissent. Pour décrire ces personnages, enfants ou adolescents, je suis obligé de mettre en scène leur entourage, leur foyer. On ne peut pas développer leur psychologie sans parler de leur famille, et je trouve ça très curieux que dans le manga on voie très peu cet aspect-là. Je trouve que c'est un manque. On ne peut pas connaître un personnage, son identité, son développement, sans aborder l'influence de sa famille. Ça reste assez vague, je crois, puis si ça peut marcher dans le manga, c'est beaucoup moins le cas dans le cinéma. Je ne montre pas la famille



par passion, même si ça me plaît, mais par nécessité : il y a des familles qui vivent bien, d'autres qui connaissent des relations plus conflictuelles... Comme dans le film *Belle* avec une famille en pleine crise.

AL : La musique tient une place importante dans le film, l'héroïne étant chanteuse. Quelles étaient vos attentes là-dessus ?

MH : Cela rejoint un peu la question précédente. J'avais besoin de montrer le monde de U comme quelque chose de très mondial, et comme l'héroïne chante dans cet univers, ma première réflexion a été de me demander quelle musique pouvait avoir une

“INTERNET REFLÈTE VRAIMENT UNE RÉALITÉ HUMAINE, AVEC SON LANGAGE, SES CODES...”





“À TRAVERS SA MUSIQUE, BELLE PARVIENT À TROUVER LA LIBERTÉ.”

résonance internationale. Est-ce que ce sont les musiques qui cartonnent au top 10 du Billboard américain ? Non, je ne pense pas. J'ai cherché une musique capable de nous faire ressentir le monde que nous construisons aujourd'hui, sans notion de frontière. C'était ma direction et, d'un point de vue narratif, il était intéressant de noter que Belle n'est pas LA meilleure chanteuse de sa génération ou de ce monde. Pour elle, la chanson est un outil de libération. Elle fait face à des difficultés dans la vie, elle est frustrée et coincée, confrontée à des pressions. Donc à travers sa musique elle parvient à trouver la liberté. C'est un thème déterminant du film.

AL : C'est avec cette même réflexion que vous avez sollicité des artistes internationaux comme Jin Kim ou Ross Stewart ?

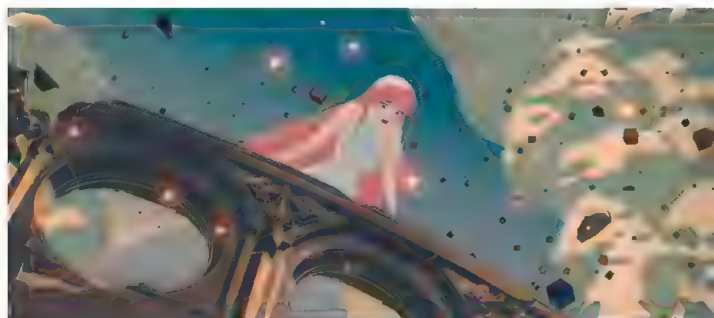
MH : Oui, c'est le sens du film, donc il fallait solliciter des talents du monde entier pour avoir des sensibilités artistiques variées... Je peux citer l'exemple de Jin Kim, grand animateur de Disney, qui a fait le *design* de Belle, mais aussi un nom moins connu comme Eric Wong, un architecte japonais qui habite à Londres et nous a aidés pour le monde de U. Je ne le connaissais pas du tout, je suis tombé sur son travail via Internet. C'est un panel qui reflète bien la pluralité du film, je crois.

AL : On retrouve aussi d'autres talents plus habituels mais peut-être moins connus, comme Hiroyuki Aoyama. Est-ce que Takeshi Koike est revenu signer quelques *cuts* sur Belle ?

MH : Oh, Hiroyuki Aoyama est aussi reconnu sur le plan international, il a quand même



reçu un EMMY aux États-Unis pour sa participation à l'anime *Batman* ! Alors ce n'est pas le prix qui compte, il y a plein de talents qui ne sont pas primés, mais lui a gagné cette distinction. Et c'est mérité, il est talentueux. C'est un allié et un talent important, qui a été directeur d'animation sur plusieurs de mes films depuis *La Traversée du temps*. Pour Koike, j'ai pu travailler avec lui sur *Le Garçon et la Bête* et il a aidé mon ami Katsuyo Hashimoto¹ mais il n'est pas



intervenu sur *Belle*. Pourtant, je ne suis jamais très loin de lui puisque sa femme travaille au sein de mon studio Chizu, à l'administration.

AL : Cette année, le monde de l'animation a perdu des grands noms comme Masami Suda, Yasuo Ôtsuka et Shunsuke Kikuchi. Avez-vous un dernier mot à leur sujet ?

MH : Ce sont des grands noms de l'animation. De vrais artistes qui ont laissé une trace forte dans l'animation de notre pays. J'ai eu la chance d'en côtoyer certains... C'est vrai qu'ils avaient un certain âge, je me rends compte que j'étais encore un enfant quand ces légendes travaillaient. Aujourd'hui j'ai plus de 50 ans. Le temps passe (*il prend son temps*). Ils ne sont plus là mais la trace de leur œuvre restera. C'est aussi pour ça que nous sommes artistes. Les gens du monde entier vont continuer de profiter de leurs œuvres. Je leur souhaite de reposer en paix.

1. Katsuyo Hashimoto est un nom d'emprunt de Mamoru Hosoda. C'est sous ce pseudonyme qu'il a signé le générique de *Samurai Champloo*

Remerciements à Mamoru Hosoda pour sa disponibilité et à son habituelle interprète Shoko Takahashi. Entretien réalisé par Bruno de la Cruz, avec l'aide de Pa Ming Chiu, grâce à l'équipe de Games of Com.



LES GRANDS THÈMES DES ŒUVRES DE MAMORU HOSODA

Le goût pour une certaine transgression

Mamoru Hosoda illumine la fin de l'année avec la sortie très attendue de son sixième film personnel : *Belle*, ovationné lors du festival de Cannes 2021. Sans en déflorer l'intrigue, *Belle* offre une synthèse des thématiques chères à l'auteur et démontre une nouvelle fois son goût pour une certaine forme de transgression des frontières du réel, tout en maintenant un ancrage profondément contemporain.

LA TRANSGRESSION DES FRONTIÈRES

Sauts dans le temps, anthropomorphisme, mélange du réel et du virtuel sont autant de marottes qui permettent d'apporter du fantastique dans des récits familiaux qui touchent au plus profond de l'intime à la manière délicate et sans fard d'un Kore-Eda. De film en film, Hosoda fait dialoguer les thématiques et ajoute régulièrement de nouvelles trames à son échec, évitant ainsi le sentiment rédhibitoire de déjà-vu. Ainsi, *Belle* fait immanquablement penser à *Summer Wars*, voire *Digimon* le film, dans son aspect virtuel, mais également à *Ame* et *Yuki* pour certaines scènes, tout en abordant

le mal-être de l'adolescence et ses différentes causes pour le moins tragiques.

La frontière entre réel et virtuel est particulièrement poreuse chez le réalisateur, que ce soit dans *Digimon* puis dans *Summer Wars* et enfin dans *Belle*. Les actions dans un monde ont des répercussions dans l'autre et vice versa, pour le pire et heureusement pour le meilleur. Il convient de noter que si la menace émerge dans le monde virtuel, elle est le plus souvent le fait de virus (*Digimon* et *Summer Wars*) donc d'entités sans volonté propre. Pour *Belle*, certains aspects comme le pouvoir de la rumeur, le buzz et la versatilité des communautés sont mis en avant mais sans pour autant décrier les réseaux sociaux et le pouvoir du Web dans son ensemble. Pour Mamoru Hosoda, il s'agit d'attirer l'attention des jeunes utilisateurs sur les dangers du Web sans en stigmatiser l'usage. Il montre également le pouvoir de lier les utilisateurs entre eux, même à des milliers de kilomètres les uns des autres, et que le pouvoir de l'union est plus fort que tout et transcende les générations, les langues et les nationalités. Les mondes colorés de « Oz » et de « U » ne sont pas sans rappeler la parade onirique dans *Paprika*.

DR
Yuki pour certaines scènes, tout en abordant
Les Enfants loups, Ame et Yuki





Summer Wars

ou encore l'art pop et coloré de Takashi Murakami avec lequel il a d'ailleurs collaboré en 2003 dans une publicité pour Louis Vuitton.

L'anthropomorphisme est également présent dans plusieurs films : Ame et Yuki, Le Garçon et la Bête, Mirai, ma petite sœur et dans Belle. Donner à un humain des caractéristiques animales ou au contraire à un animal des traits humains est une manière forte de faire passer un message, d'un côté en lui niant sa condition humaine et en le faisant passer pour un monstre et de l'autre côté pour, au contraire, le rendre civilisé et sensible tel Yukko dans Mirai, ma petite sœur. Le fait de passer outre la bestialité apparente pour former un couple (Ame et Yuki) ou une famille (Le Garçon et la Bête) implique de briser des conventions sociales, voire des tabous. Elles ne sont pas à prendre au premier degré mais plus sur un plan métaphorique au même titre que le prince maudit dans le conte original de La Belle et la Bête qui manquait d'humanité avant sa transformation, et qui la retrouve sous son apparence interlope – approche dont Hosoda se distingue.

Le saut dans le temps qui transgresse – en l'état actuel de nos connaissances scientifiques – les lois de la science est également présent dans les deux films

La Traversée du temps et Mirai, ma petite sœur. Si le voyage dans le temps est un poncif de la science-fiction, ici le motif rejoint la quête initiatique et permet de faire grandir les personnages de Kun et de Makoto. Cette dernière passe d'adolescente frivole à jeune femme réfléchie qui doit faire face à ses choix. Pour Kun dans Mirai, c'est un peu différent puisque le petit garçon capricieux de 4 ans doit sortir de sa bulle et comprendre qu'il n'est pas le centre du monde et qu'il doit prendre en compte les sentiments des autres en apprenant à les connaître.

Le choix du conte La Belle et la Bête n'est pas anodin. Ce récit universel met en garde contre les apparences, puisque les vrais monstres ne sont pas ceux que l'on croit, et prône l'amour filial. Hosoda affirme que dans Belle, il a voulu donner de l'épaisseur à son héroïne et ne pas la définir seulement par sa plastique parfaite comme c'est souvent le cas. Ses propos n'ont d'ailleurs pas manqué de faire polémique lors du dernier festival de Cannes, où il a confié dans une interview vouloir changer l'image des héroïnes des anime japonais en les sortant de leurs carcans ou de leur pureté, donc transgresser l'image de la femme idéale physiquement, moralement



Le Garçon et la bête

“LES FILMS DE HOSODA POSENT DES QUESTIONS ESSENTIELLES ET UNIVERSELLES.”

et parfois attentiste – sachant que les héroïnes fortes ne manquent pourtant pas. Mais ici, il veut se rapprocher du vrai « moi » et non d'un concept social.

LA FAMILLE DANS TOUS SES ÉTATS

La famille revêt une importance primordiale pour Hosoda qui affirme lui-même qu'il ne peut retranscrire que des sentiments et des situations qu'il connaît. Aujourd'hui âgé de 54 ans, il a été élevé par sa mère seule à une époque où cela était rare au Japon, ce qui explique que la figure maternelle soit particulièrement prégnante, même (surtout ?) dans son absence. Dans *Belle*, l'absence de figure maternelle est l'un des principaux ressorts de l'intrigue et les conséquences sont terribles pour les personnages principaux, d'autant que les relations avec la figure du père ne sont pas au beau fixe.

Dans *Ame et Yuki*, Hana est une véritable mère courage présente à chaque instant, qui affronte la vie avec la peur au ventre face

au secret de ses enfants capables de changer de forme. Elle affiche dans le même temps sa détermination et son amour sans faille pour sa famille. Mais, le moment venu, elle sait aussi respecter le choix de vie de ses enfants entre humanité et retour à la nature, même au prix d'un déchirement intérieur.

Summer Wars et *Mirai, ma petite sœur* montrent également comment les liens familiaux se tissent et se retissent après des événements perturbateurs comme l'arrivée d'une nouvelle personne ; *Mirai*, la petite sœur de Kun, ou encore Kenji, qui est présenté par Natsume comme son petit ami dans *Summer Wars* et qui doit s'adapter à cette prestigieuse et curieuse famille.

Dans *Le Garçon et la Bête*, c'est le thème de la famille recomposée qui est abordé. Si les liens du sang sont généralement mis en avant dans la filiation, cette fois la famille présentée est le fruit de circonstances particulières. Pourtant, la tendresse et la loyauté entre Kumatetsu le bagarreur au grand cœur et l'espiègle petit garçon Kyûta sont bien réelles. La famille est donc bien l'unité de base de ses récits sur

laquelle il brode son scénario en ajoutant à la fois des éléments modernes, fantastiques ou folkloriques.

LA QUÊTE DU SOI

L'individualisme peut être mal vu dans un pays comme le Japon où la communauté prime. Pourtant, le conformisme est souvent délétère voire aliénant, impliquant plusieurs formes de détresse sociale allant des addictions aux tentatives de suicide en passant par l'enfermement volontaire (*hikikomori*). La quête du soi est donc primordiale dans la construction de l'individu, en particulier pendant l'enfance et l'adolescence. Les films de Hosoda posent des questions essentielles et universelles comme : Qui suis-je ? Où est ma place ? Qu'est-ce que je souhaite ?

Ici, Suzu, alias Belle, souffre de profondes blessures psychologiques qui l'empêchent d'avancer et trouve en Dragon (la Bête) un miroir. Dans le monde de « U », chacun des deux tente de surmonter à sa manière ses traumatismes ; l'une d'une façon socialement acceptable puisque par sa voix magnétique, elle puise dans sa peine pour apporter du réconfort aux autres et transcende sa condition de lycéenne anodine et timide ; l'autre au contraire, en devenant une entité bestiale habitée par la fureur et la souffrance, est rejeté de tous. Mais « U » permet de dévoiler le potentiel de chacun, transcendant les apparences et même l'autocensure. Ainsi chacun, sous un travestissement, peut être réellement celui ou celle qu'il veut dans une société aux apparences libertaires, même si des justiciers tentent d'imposer leur vision de la justice. Au contraire du monde réel où Suzu peine à se positionner par rapport



Mirai, ma petite sœur

aux autres filles du lycée, son ami d'enfance ou son propre père. Heureusement, elle peut compter sur sa meilleure amie parfaitement excentrique et réactive qui la soutient et la secoue quand il le faut.

Dans *La Traversée du temps*, Makoto ne cesse de se remettre en question jusqu'à trouver sa voie. Atteindre son moi profond et sa place sont aussi des thématiques fortes dans les *Enfants loups*. Hana ne cesse de se poser des questions en tant que mère sur ses capacités à élever seule ses enfants particuliers mais ces derniers doivent aussi se questionner sur leurs véritables aspirations et comment ils veulent vivre leur vie, touchant ainsi les limites de la civilisation humaine.

Pour Kenji (*Summer Wars*), la situation est différente puisque, désigné coupable, il doit lui-même regagner sa place dans le monde en affrontant ses torts. Heureusement, il peut compter sur le soutien indéfectible de Natsuki qui, de son côté, cherche également à s'émanciper du poids de la tradition d'une très honorable famille seigneuriale remontant au XVII^e siècle.

Les héros de Hosoda ne parviennent à s'accomplir pleinement qu'en transgressant certaines normes sociales, temporelles ou même d'espèces, apportant un décalage bienvenu hors des codes japonais traditionnels pour tendre vers l'universalisme. De cette transgression naît une nouvelle harmonie d'où chacun sort grandi et redécouvre l'humanisme. Si toutes ses productions ne sont pas égales, toutes ont le mérite d'interroger le spectateur et ses limites et c'est à ça que l'on reconnaît les grands réalisateurs universalistes.

Sandra Bernard



La Traversée du temps

ENTRETIEN AVEC YUICHIRO SAITO



Yuichiro Saito

Producteur fidèle de Mamoru Hosoda

« Je n'ai rien fait d'intéressant jusqu'à aujourd'hui mais si mon métier vous intéresse, j'en parlerai avec plaisir. »

Yuichiro Saito est un producteur modeste. Pourtant, depuis *La Traversée du temps*, il accompagne Mamoru Hosoda, un auteur avec qui il partage une certaine vision du cinéma. Entretien.

AnimeLand : Commençons par jeter un coup d'œil dans le rétro : dans quel contexte avez-vous rencontré Mamoru Hosoda ?

Yuichiro Saito : C'était en mars 2004. À l'époque, j'étais employé au sein du studio Madhouse. C'est Masao Maruyama, le fondateur du studio, qui me l'a présenté. À ce moment-là, Mamoru Hosoda était désespéré à la suite de son expérience au studio Ghibli sur le film *Le Château ambulant*. Il pensait ne plus avoir aucune chance de travailler dans l'industrie de l'animation au Japon. Masao Maruyama a cru en lui et lui a proposé de faire des films. C'était un peu une ultime chance pour Mamoru Hosoda. Pour ce faire, Maruyama m'a demandé si je connaissais Hosoda et si je voulais travailler avec lui. J'étais évidemment ravi. Je dois dire que j'avais une relation privilégiée avec Masao Maruyama. Outre l'énorme respect que j'avais pour son parcours, j'ai eu la chance de voyager et de participer à plusieurs pré-productions de projets intéressants et excentriques comme Madhouse les aimait. Il y avait des artistes tels que Giisaburo Sugii, Rintarô ou Yoshiaki Kawajiri. J'étais très chanceux. Et en même temps ce n'était pas de ça dont j'avais envie au niveau artistique.

AL : Quelles étaient vos envies ?

YS : Je suis plus attiré par la beauté et les petits miracles de la vie quotidienne. Étant donné que Mamoru Hosoda s'inscrit dans ces sujets, ça crée les conditions pour



travailler sur des productions qui me parlent et me plaisent. Mon intérêt personnel convenait parfaitement à cette proposition de Maruyama. Je me souviens, pour mes débuts, je travaillais en même temps sur *La Traversée du temps* et *Highlander*, de Yoshiaki Kawajiri (*rires*). Je suis vraiment bien plus intéressé par les quête initiatiques, avec des personnages jeunes et des récits qui donnent envie d'aller de l'avant. Je rêvais surtout de ça.

AL : Dans quelle mesure intervenez-vous sur les films et la partie créative de Mamoru Hosoda ?

YS : Le rôle d'un producteur est très large. D'abord, je précise que nous sommes plusieurs producteurs, dont quatre principaux avec Genki Kawamura (voir *AnimeLand* Hors-série été 2019) ou encore Nozomu Takahashi. Dans cette hiérarchie, je suis au sommet, mais on travaille tous ensemble. Au fur et à mesure que Mamoru Hosoda avance dans ses projets et nous les soumet, nous lui faisons des retours, que ce soit sur l'écriture ou le

storyboard, et il lui appartient d'écouter ou pas ce que nous lui renvoyons. Nous sommes un peu ses premiers spectateurs.

AL : Le film semble avoir reçu un bel accueil au Japon. Est-ce que cela répond à vos attentes ?

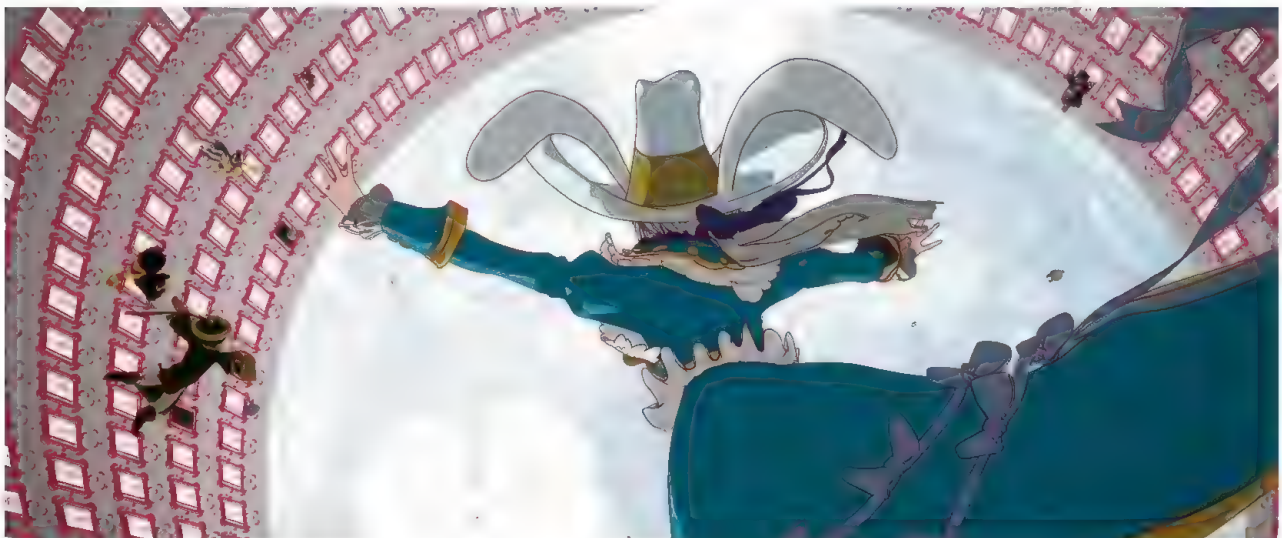
YS : Évidemment, la pandémie liée au coronavirus a eu un impact négatif sur les productions et distributions de films au Japon, mais aussi ailleurs. Nous produisons un film tous les trois ans, cela fait donc 6 films en 18 ans. La production de *Belle* avait commencé bien avant le Covid-19 donc on n'imaginait pas ça du tout. Mais, au final, je pense que le film répond assez bien aux attentes du public. On vivait dans une situation malheureuse et un tel film de divertissement répond positivement à cette situation anxiogène, avec une héroïne qui vit dans les deux mondes, réel et virtuel, et finit par accepter cette dualité. Malgré la circonstance malheureuse du Covid, ce timing positif fut une grande surprise pour nous. J'ai compris que beaucoup de gens avaient besoin de ce genre de film.

AL : Le film a une vraie ambition en termes de musique. Est-ce que cela a nécessité un budget plus important ? Comment s'est

passée cette collaboration avec des artistes internationaux ?

YS : Évidemment, l'utilisation de la musique a nécessité que le budget soit plus élevé que prévu. En tant que producteur, je participe bien sûr au film mais je pense aussi au reste comme la diffusion sur le long terme ou encore sur l'évolution de la forme du comité de production. Cela contribue aussi à l'accompagnement des artistes. Je crois que je tiens ça de mon passage chez Madhouse, un studio fondé par des gens passés chez Mushi Production d'Osamu Tezuka. Dans cette industrie, il y a beaucoup de producteurs qui préfèrent acheter les droits d'une œuvre pour l'adapter, mais je ne pense pas faire partie de cette catégorie-là. Je suis davantage auteur, ou du moins intéressé par l'accompagnement des auteurs. C'est un ADN transmis depuis Mushi Production je pense. Dans cette optique, j'essaie de réunir les meilleures conditions pour faire vivre le film le plus longtemps possible. Pour ce qui est de la collaboration, l'idée n'est pas de faire un coup marketing mais d'unir des affinités artistiques et répondre aux souhaits de Mamoru Hosoda. Ça n'a pas été simple au niveau du budget (*rires*). Dans notre travail, il y a vraiment la politique d'un cinéma d'auteur comme base de réflexion. C'est un respect

“UNIR DES AFFINITÉS ARTISTIQUES ET RÉPONDRE AUX SOUHAITS DE MAMORU HOSODA.”





Yuichiro Saito et Mamoru Hosoda au 74^e Festival international du Film de Cannes.

“HOSODA PROPOSE UNE VISION D’UN FUTUR POSSIBLE, UN AVENIR IDEAL, OPTIMISTE.”

envers l’auteur et son champ créatif. Dans notre milieu, ce sont souvent des rencontres qui déterminent l’œuvre, nous devons donc soutenir l’auteur à tous les niveaux.

AL : Peut-on dire que vous êtes le véritable descendant de Masao Maruyama ?

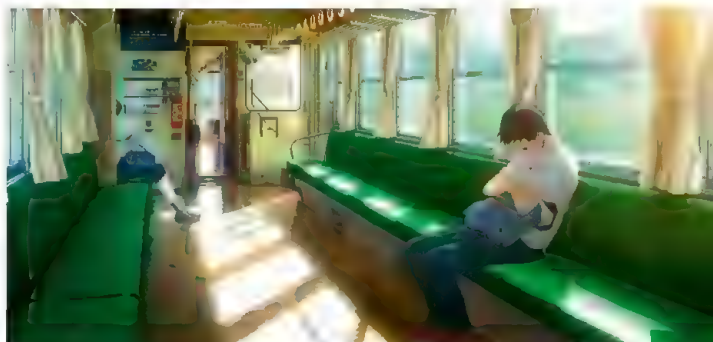
YS : Oui dans la mesure où j’ai conservé cette mentalité, cet ADN, issus de Mushi Production, mais il ne faut pas oublier que Masao Maruyama fait quand même les films et les projets qu’il aime. Il a des envies personnelles de faire tel ou tel film, qui sont plus fortes que les miennes.

AL : Le film *Belle* semble renforcer les liens entre la France et Mamoru Hosoda. Qu’en dites-vous ?

YS : C’est vrai qu’il y a un rapport très spécial, et l’avant-première de *Belle* à Cannes a été un moment fort. Je me demande vraiment pourquoi les films de Mamoru Hosoda marchent si bien ici... Je crois que sa filmographie développée autour de la famille peut expliquer ce succès hors Japon. Les

conflits intérieurs, les conflits de familles... Ce sont des thématiques mondiales aussi. Surtout, je pense que Mamoru Hosoda propose une vision d’un futur possible, d’un futur que l’on peut atteindre. Quand on regarde ses films, on parle d’un avenir idéal, optimiste. Enfin, je rappellerai que Hosoda a étudié aux Beaux-Arts, il était doué en peinture à l’huile, et il a grandement étudié les peintures occidentales. Il est possible qu’inconsciemment cette approche artistique se ressente dans les films et séduise par le monde.

©2021 STUDIO SHIZU
Photo : DR



AL : Le producteur Genki Kawamura, qui entoure donc Mamoru Hosoda, a aussi travaillé avec Makoto Shinkai. Il nous disait en 2018 que Shinkai l'appelait à 3h du matin pour évoquer une idée soudaine. Mamoru Hosoda fait-il la même chose avec vous ?

YS : (*Il rigole*) Oh ! Au Japon, le gouvernement tente de mener des réformes pour améliorer les conditions de travail, alors je ne devrais pas dire qu'il m'appelle en pleine nuit (*rires*) ! Mais c'était ce que faisait Masao Maruyama, il y a 20 ans... Quand Mamoru Hosoda veut discuter avec vous, il ne passe pas par quatre chemins. Hier, nous avons discuté durant plus de six heures. Il a besoin d'échanger, et comme il n'est pas le plus patient du monde, je me dois de l'écouter. Nous parlons d'un tas de choses, et pas seulement d'animation.

AL : Quels sont les futurs projets du studio Chizu ?

YS : Pour l'instant, nous travaillons sur la promotion de *Belle*. Même si Mamoru Hosoda a déjà des idées pour la suite, il est occupé avec la tournée mondiale, il veut ressentir l'accueil des différents publics. Il est très curieux de ça. La réception du public peut nourrir ses idées pour la suite. Vous savez, cela fait 18 ans que Mamoru Hosoda pense continuellement à ses projets... Concernant Chizu, même si le studio a grandi, nous conservons un effectif réduit. Nous avons un cœur d'artistes, un noyau bien précis, bien rodé en interne, mais l'essentiel de l'effectif travaille à l'extérieur. Je précise aussi que Mamoru Hosoda et nous-mêmes prenons l'initiative des projets, nous ne faisons pas de films de commande.



AL : Justement, en tant que producteur attaché à la création originale, comment voyez-vous le succès qu'a connu le film *Demon Slayer - Le train de l'Infini* ? Est-ce que, d'une certaine manière, cela vous chagrine de voir un tel succès pour un film de licence ?

YS : Non, car la création originale n'est pas automatiquement meilleure qu'un film de licence, et inversement. Je pense seulement qu'il y a des gens qui sont faits pour travailler sur des licences et que Chizu préfère se tourner vers les créations originales. On sait que c'est un chemin difficile, mais on assume ce challenge. Il reste tant de thématiques et d'idées à explorer... Nous avons baptisé le studio Chizu (« carte » en japonais) dans l'optique de créer un nouveau plan de l'animation. Nous acceptons la situation actuelle que vous décrivez et nous continuons notre chemin !

Propos recueillis par Bruno de la Cruz

Remerciements à Yuichiro Sato pour sa disponibilité, et à Shoko Takahashi pour son impeccable travail d'interprète.



ENTRETIEN AVEC LOUANE



Louane

The Voice of Belle in France

La chanteuse et comédienne Louane a été invitée à donner sa voix au personnage de Suzu et à son double la chanteuse numérique Belle dans le film du même nom de Mamoru Hosoda. Si nous n'avons pu, hélas, entendre sa prestation au moment de cet entretien, l'enthousiasme de l'artiste sur le film touche infiniment. Entretien.

AnimeLand : Comment vous êtes-vous retrouvée sur ce projet ?

Louane : Franchement ça a été presque trop simple. La demande a été faite auprès de mon agent Bertrand de Labbey. J'ai reçu les chansons et j'ai aussitôt dit d'accord, on y va. J'ai du coup accepté avant même d'avoir vu le film. Je suis tombée amoureuse de la BO.

AL : Et dans quelles conditions avez-vous vu le film ? À Cannes ?

L : Non, pas à Cannes. J'ai eu la chance d'avoir une projection privée dans une salle sur Pigalle et c'était sublime. J'ai pleuré du début jusqu'à la fin. Ensuite on me l'a envoyé et je l'ai depuis revu trois ou quatre fois pour moi, en plus des visionnages pour le doublage.

AL : Aviez-vous connaissance du très bel accueil que le film a reçu à Cannes, avec 14 minutes de standing ovation ?

L : Non, je n'avais pas du tout suivi ce qui s'était passé à Cannes. J'ai vu le film après. 14 minutes vous dites ? C'est énorme !

AL : Belle n'est pas votre premier doublage, vous avez récemment par exemple doublé un des personnages dans le film d'animation français *Sahara*.

L : J'ai déjà fait beaucoup de doublages en fait. J'ai participé aux *Trolls* pour Dreamworks, puis j'ai fait la voix de Violet dans les *Indestructibles* pour Disney-Pixar, puis *Sahara*. Et là je viens de faire un truc dont je suis particulièrement fière, mais chut, je ne peux rien dire avant janvier de l'année prochaine !

AL : Quel défi cela a représenté pour vous de chanter sur des chansons originellement en japonais ?

L : C'était pour tout vous avouer le doublage le plus compliqué que j'ai fait, que ce soit pour le jeu ou sur la musicalité. Doubler des japonais c'est vraiment très, très difficile. Sur *Sahara*, j'ai eu la chance que le personnage soit calqué sur moi, en français, mais donc là c'est vraiment différent. Réussir à tomber juste à chaque fois, à la fois dans les intentions et dans l'expressivité, d'être crédible quand la culture japonaise est si différente. Ce n'était pas si simple de rendre les attitudes, de rendre accessibles les codes culturels pour qu'ils soient bien compréhensibles pour le public français. Il faut que ça sonne juste. Ce film est à la fois trop bien fait et ultra poétique et c'est vraiment rare de voir ce genre de beauté.

AL : Comment s'est organisé le travail d'adaptation ? Y avez-vous pris part avec Cécile Corbel ?

L : Je n'ai pas vraiment pris part à l'adaptation elle-même, j'ai juste échangé un ou deux

©2021 STUDIO SHIZU
Photo by @adrie anime







mots qui n'allaient pas très bien dans ma bouche. Cécile a fait un travail de façon totalement magistrale. C'était très mélodieux et ses mots étaient faciles à s'approprier. C'était une performance vraiment intense.

AL : Avez-vous conservé l'orchestration originelle ou avez-vous remixé ?

L : Ah, on a bien tout remixé (*rires*), vous allez entendre ! Mon compagnon y a d'ailleurs participé et ce fut un challenge. Ça fait partie des plus belles choses que j'aie chantées dans ma vie. Il y a une chanson pour laquelle, à la fin, je suis sortie presque en larmes tant j'ai été prise par l'émotion. Vous savez, c'est très rare que je mélange la musique et le cinéma. Je n'aime pas vraiment ça. Quand j'ai fait *La Famille Bélier*, je pensais que c'était sur ce point une expérience unique. Mais pour *Belle*, je n'ai pas hésité une seconde.

AL : Avez-vous échangé avec le réalisateur ?

L : Sur l'interprétation, Mamoru Hosoda nous a donné carte blanche. On a discuté un jour près de trois quarts d'heure en visio et il a simplement dit : « *Vous faites tout ce que vous voulez.* » Il a été très doux et très encourageant. C'est une chance incroyable. Hervé Icovic, qui a dirigé tout le doublage y compris les chants, a été aussi extraordinaire pour que tout soit bien. On a enregistré le doublage à Saint-Cloud et les chants au studio Saint Germain, où je vais tout le temps pour mes propres chansons. Ça a pris un peu plus de deux jours pour les 4 chansons.

AL : On voit des similitudes entre vous et Suzu, qui est elle aussi devenue célèbre en étant choisie par le public comme vous dans *The Voice*. Le comportement de son double Belle est en outre sans cesse commenté. Comment les percevez-vous ?

L : Honnêtement, c'est quelque chose qui est assez réaliste. Ça fait huit ans que je fais ce métier-là et que je suis dans les yeux des gens. Ça fait huit ans que des gens que je ne connais pas épient ce que je fais et écrivent des choses. Concernant Suzu, elle est ultra touchante et je me reconnais en elle. Jeune, j'étais une ado pas très bien dans sa peau et je me suis retrouvée dans les deux personnages. Suzu est ultra touchante car elle est à la recherche de qui elle est, et ça fait écho à ma vie, c'est sûr.



“SUZU EST ULTRA TOUCHANTE, À LA RECHERCHE DE QUI ELLE EST, ET JE ME RECONNAIS EN ELLE.”

AL : À l'écoute de vos albums, vous partagez une part de votre intimité au travers de certaines de vos chansons. Votre sensibilité et votre authenticité touchent au cœur, exactement comme Suzu. Quel regard portez-vous sur ce sujet ?

L : Oui c'est évident que personnellement, j'ai une grande sensibilité qui est parfois difficile à gérer. En regardant le film je me suis dit que ça allait parler à tout le monde. Ça va parler aux ados, c'est réaliste par rapport aux générations actuelles. Ça m'a vachement impressionné. C'est criant de vérité, et il montre aussi les mauvais côtés sans en avoir peur. Effectivement, Internet ça peut rendre la vie extraordinaire mais ça peut aussi vite tout pourrir. Je me retrouve complètement dans le soutien que reçoit Suzu de ses proches. Quand j'ai été trop submergée par mes émotions par le passé, ce sont mes proches qui m'ont rattrapée. Mes frères et sœurs, mes amis, mon mec, mon équipe, mon manager... Je le dis souvent autour de moi : la clé de tout c'est l'entourage. Il y a énormément de similitudes entre Belle et moi. J'avais été impressionnée par la composition des chansons, et quand j'ai vu le film, que j'ai découvert tous ses échos avec ma vie, ça a encore plus ouvert la porte, si je puis dire. C'est aussi pour ça que c'est un des plus beaux projets que j'aie pu faire jusqu'à présent. Vraiment.

AL : Peut-on imaginer que vous intégriez des chansons tirées du film dans vos concerts ?

L : Je ne pense pas. Pour la simple et bonne raison que ce sont des chansons qui sont d'une difficulté à couper le souffle. Peut-être que je pourrais les chanter avec le film en *live*. On en a déjà parlé un peu. Pourquoi pas ? Interpréter ces chansons, c'est une performance à part.

AL : En préparation de notre entretien, on m'a dit que vous étiez fan de manga et d'anime ?

L : Oh oui !

AL : Et vous écoutez de la J-Pop aussi ?

L : Ah, là, non...

AL : Quels sont donc vos coups de cœur ?

L : Ma série « old time favourite », c'est *Death Note*. Je ne suis pas trop dans les classiques comme *Dragon Ball Z* ou *Naruto*. J'ai en revanche bien aimé *Hunter x Hunter*. J'ai aussi été bluffée par *SNK*. Là j'ai tout juste commencé à regarder *Demon Slayer*. Le style graphique est merveilleux mais je ne peux pas en dire plus, vraiment, car je débute tout juste. Mais je pourrai vous dire quand j'aurai vu...

Propos recueillis par Sébastien Célimon

APRÈS
MIRAI, MA PETITE SŒUR
ET LES ENFANTS LOUPS, AME & YUKI

STUDIO GHIBLI

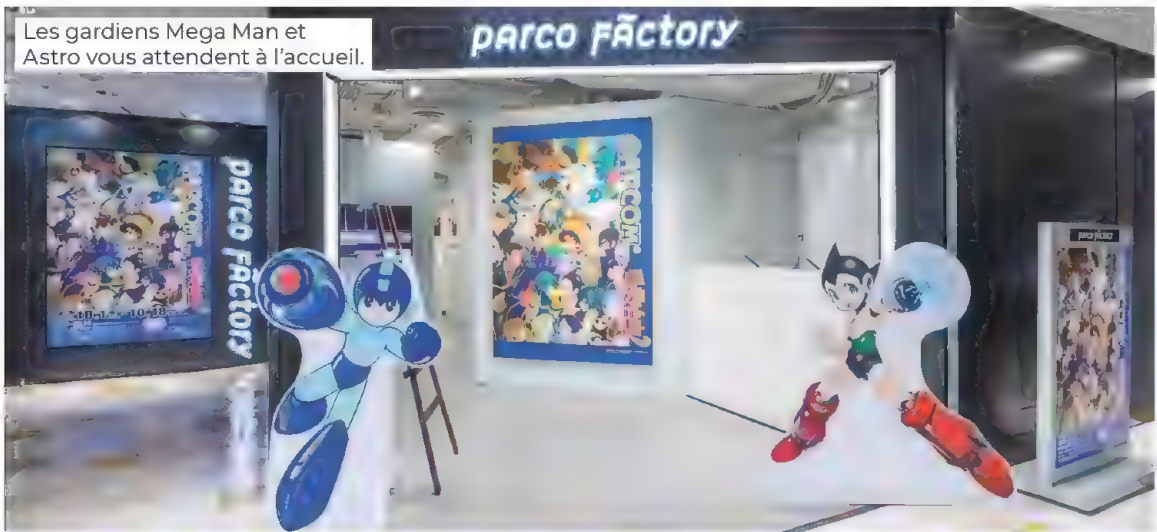
BELLE

UN FILM DE
MAMORU HOSODA

AU CINÉMA LE 29 DÉCEMBRE

animeland

inter



CAPCOM VS. TEZUKA

L'exposition temporaire aussi ahurissante qu'attrayante

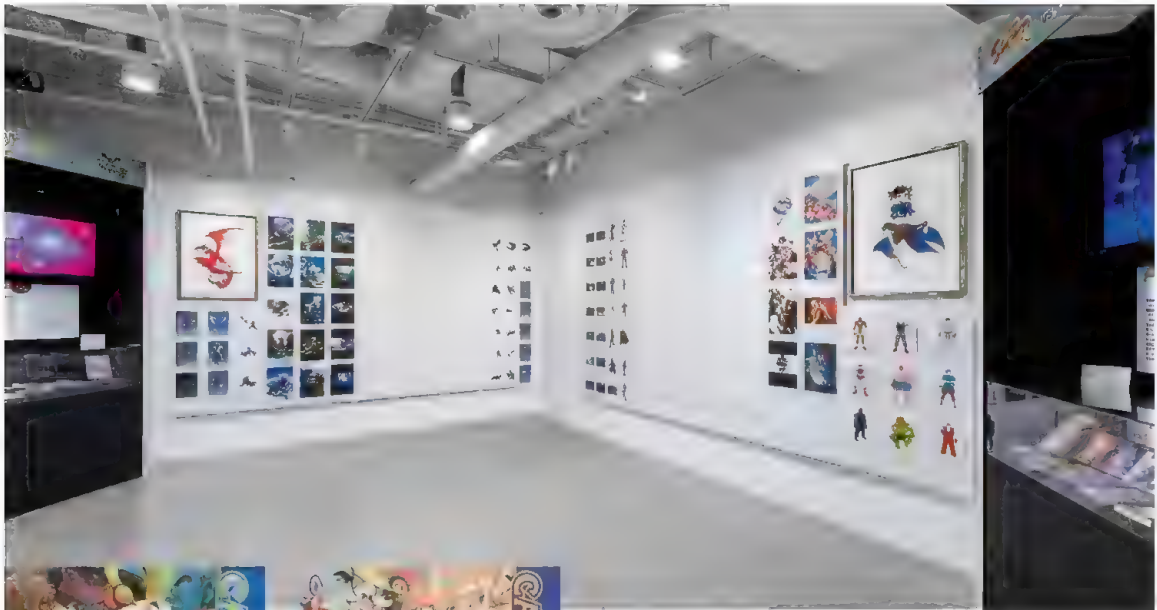
Rien que le principe a de quoi étonner : faire se rencontrer des personnages de jeux vidéo, ici ceux de Capcom, avec les créations mythiques d'Osamu Tezuka. Tenue pendant un peu plus de deux semaines début octobre, cette exposition temporaire était visible dans le Parco Factory à Ikebukuro, un des quartiers très dynamiques de Tokyo.

Depuis que Square Enix s'est mis à accueillir les héros Disney dans la saga Kingdom Hearts, on sait en Europe que des firmes japonaises parviennent à des alliances improbables. Nos amis nippons jouent avec malice des oppositions, et ce de manière régulière. Présentée une première fois en 2020, l'exposition Capcom Vs. les personnages de Tezuka a été ainsi pour sa part réexposée cet automne pour deux semaines dans le Parco Factory, un des différents sites du Parco Museum, ensemble de galeries consacrées à la pop culture allant du classique à l'avant-garde, d'Akira à Mickey Mouse, de Pokémon à Saiko Otake.

Si les deux univers ne sont pas équivalents (Tezuka précède tout et son impact artistique est sans équivalent), leur rencontre se fait sans conteste dans le respect et l'admiration réciproques. Notre camarade Emmanuel nous a ramené d'une visite privilégiée d'intéressantes images que nous avons donc plaisir à partager ici. Petite visite commentée. Entrée avec d'emblée le mix manga/jeu vidéo/animation sur la vidéo au deuxième plan qu'on peut découvrir aussi ici : tinyurl.com/3fuspb84 et l'effet de miroir entre Tetsuwan Atom (Astro) et Rockman (Mega Man). Le ton est donné.



Les galeries labyrinthiques de l'expo'.



Le dispositif est simple : un titre Capcom est mis en parallèle avec un titre Tezuka. *Basara* (style Tezuka) et *Dororo* (style Capcom). Les planches des mangas de Tezuka sont des originaux.

Excellent exemple de ces deux visuels qui se répondent, les deux styles se font écho. Notons que les tickets d'entrée à l'exposition affichaient ces deux versions, parfaites pour les collectionneurs.



Boutique de l'expo : du badge au porte-clé jusqu'à la figurine en plexiglas, tout est fait pour tenter le visiteur, quel que soit son budget.





Liste des auteurs identifiés : Liste des auteurs (de gauche à droite et de haut en bas) : 1 Kataiwa Yuri ; 2 Kitajime submission Type D ; 3 Shinkiro ; 4 Tamio ; 5 Kazuya Nuri ; 6 Ryuji Higurashi ; 7 Bengus ; 8 Kaisuke Mizuno ; 9 Mita Chisato ; 10 non identifié ; 11 Kinu Nishimura et 12 Akiman

Justement, pour les collectionneurs, spécificité de ce type d'expositions : elles donnent toujours l'occasion de proposer des goodies et du merchandising exclusifs,

pas forcément excessifs, avec la volonté de croiser qualité et rareté. Une manière de rappeler qu'on est dans un monde marchand et créatif.

"L'OCCASION DE PROPOSER DES GOODIES ET DU MERCHANDISING EXCLUSIFS."

Et pour conclure cette petite visite, une excellente preuve de la parenté créatrice entre les deux firmes japonaises : des Shikishis réalisés par les artistes exposés qui croisent les personnages. Simplement beaux. Précisons enfin que l'artbook de l'exposition

peut se trouver sur les sites spécialisés mais attention à bien vérifier que la livraison va jusqu'en France !

Emmanuel Bochow et Sébastien Célimon

ENTRETIEN AVEC NAOYUKI ONDA



Naoyuki Onda

Le designer qui a du caractère

Berserk, Gantz, Ergo Proxy, Gundam... Le CV de Naoyuki Onda parle pour lui. Invité du salon de Brussels Made in Asia, l'animateur et character designer s'est prêté avec plaisir et un poil de nostalgie au jeu des questions-réponses. Entretien avec un vétéran respecté.

AnimeLand : Restons sur l'actualité : vous sortez de la production du film *Mobile Suit Gundam: Hathaway's Flash*. Comment vous sentez-vous après ce projet et pourquoi est-ce un film important ?

Naoyuki Onda : Je dirais qu'en termes de production, la surprise fut la 3D. Lorsqu'on m'a présenté le projet, le layout était en 3D ! Ce nouveau film *Gundam* est très exigeant en termes de design. Je pense à tous les plans dans les salles, les véhicules, etc. Donc tout s'est fait en 3D. En réalité, cela nous a pris beaucoup plus de temps et c'est pour ça que la sortie du film fut retardée au Japon. Et concernant ma filiation avec la licence, il faut remonter loin en arrière (*il sourit*). J'étais jeune animateur à l'époque, et si *Gundam* m'est aussi cher, c'est parce qu'il coïncide avec une période où j'apprenais mon métier d'animateur. J'ai vraiment appris avec *Gundam* et c'est un honneur de travailler encore dessus aujourd'hui. Je peux aussi dire

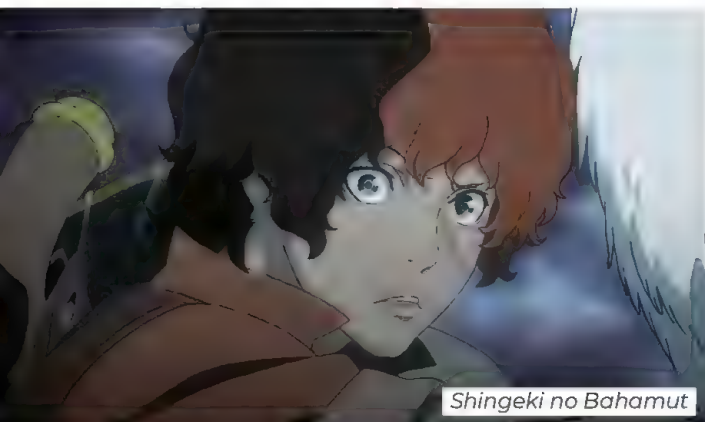


qu'en ce moment je travaille sur trois projets, dont le second volet de Hathaway qui en est encore à sa phase de storyboard.

AL : En parlant de jeunesse, vous êtes passé au sein des studios Bevore et Pack de Hiroyuki Kitazume. Quels souvenirs en gardez-vous ?

NO : C'est vraiment chez Bevore que j'ai fait mes débuts en tant qu'animateur, avec un premier cut sur la série *Dr. Slump Arale-chan*. Fondamentalement, avec un fondateur comme Kogawa Tomonori (*character designer* de *Densetsu Kyojin Ideon*), vous apprenez beaucoup. J'y ai donc acquis les fondamentaux. Ensuite, c'est une succession de senpais qui m'ont enseigné différentes techniques d'animation. Du coup, quand j'arrive chez Bevore, j'ai déjà un meilleur bagage.

AL : Justement, vous avez appris votre métier avec des œuvres violentes,



Shingeki no Bahamut

comportant des designs très difficiles à animer. On pense à *Ideon* bien sûr, mais aussi *Dunbine* ou *Megazone 23*. Est-ce que cela vous manque ?

NO : (Il rigole) Bien entendu, si on me propose des remakes je serais très heureux de travailler sur ce genre d'œuvres. Il y avait une atmosphère si particulière... Désormais les choses ont changé, je ne suis plus dans l'attente d'opportunités, mais si je pouvais revenir en arrière je le ferais. J'ai tant de souvenir de cette époque...

AL : On a le sentiment que la découverte de votre style s'est faite, en France en tout cas, via *Sol Bianca* (1990). Est-ce une œuvre importante dans votre carrière ?

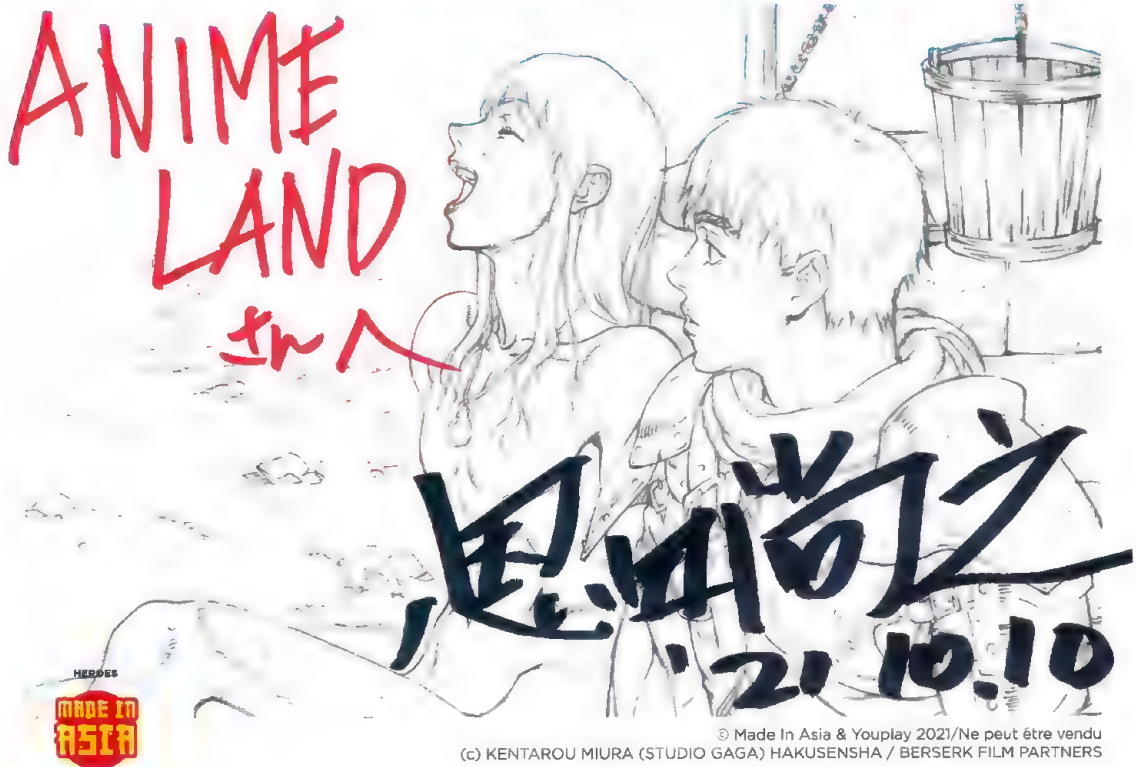
NO : Effectivement, c'est une œuvre très

importante pour moi. D'abord car elle succède au troisième épisode de *Maryû Senki* (1989), qui s'était mal terminé. Donc la possibilité de pouvoir boucler *Sol Bianca* m'a fait du bien. Là aussi, je serais très heureux de reprendre les personnages de cette série.

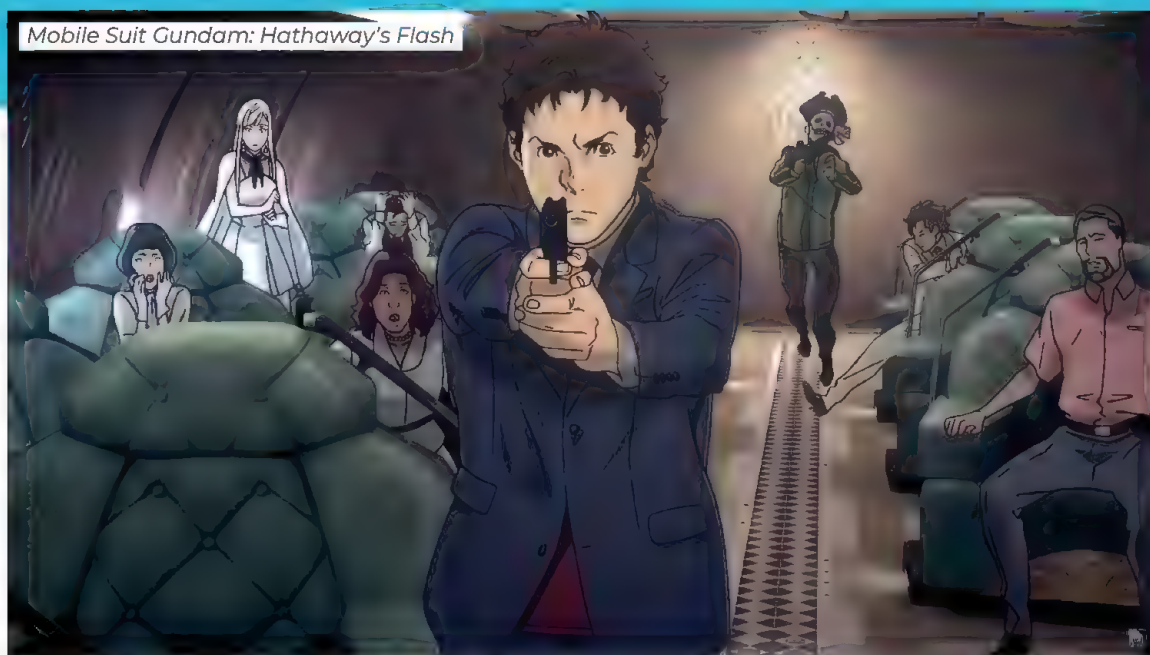
AL : Comment avez-vous forgé votre style ? Vos personnages, même féminins, sont assez massifs, avec de larges mâchoires et des traits très marqués. Vous partagez ces gimmicks avec Shuko Murase, avec qui vous avez très souvent collaboré.

NO : J'ai toujours été très intéressé par les formes du corps et sa physiologie. Je me suis naturellement orienté vers des corps imposants et très marqués, même pour les personnages féminins oui. Concernant

“J'AI VRAIMENT APPRIS AVEC GUNDAM ET C'EST UN HONNEUR DE TRAVAILLER ENCORE DESSUS.”



© Made In Asia & Youplay 2021/Ne peut être vendu
(C) KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) HAKUSENSHA / BERSERK FILM PARTNERS



“J’ESSAIE D’EXPRIMER MON STYLE, D’AJOUTER LA PATTE ONDA À CHAQUE PRODUCTION.”

Murase-san, j’ai souvent travaillé pour lui et je dois dire que j’ai été un peu influencé par son travail. Je considère qu’on a élaboré nos styles parallèlement et que, par hasard ou affinités, on s’est trouvés des points communs.

AL : Lorsque vous faites les personnages de *Ergo Proxy* (2006), est-ce votre style qui est couché sur papier ou des instructions de Murase-san ?

NO : Sur ce projet-là, Murase-san a donné beaucoup d’instructions sur les personnages. C’est vraiment son projet, et il a été capable de corriger et d’intervenir très régulièrement sur la mise en scène et les plans. Murase-san est quelqu’un d’incroyable. J’ai un immense respect pour lui. Il a le sens de la mise en scène, du déformé, du style, que ce soit en matière de réalisation ou de dessin pur... Il est capable de partir d’une référence et de complètement se l’approprier. Je ne me sens pas capable de faire comme lui !

AL : Quand vous intervenez sur une adaptation, ce sont avant tout des

personnages de Onda et non un respect total du trait d’origine. Est-ce une demande des productions ?

NO : C’est toujours un dilemme. Je dois bien sûr respecter l’œuvre originale et la parole du mangaka. Je ne vous cache pas que j’essaie d’exprimer mon style à chaque fois, d’ajouter la patte Onda à chaque production. Mais c’est vrai, dans le processus de production, le mangaka vérifie et donne un aval sur mes propositions. En tout cas, c’est toujours un challenge, rien n’est facile !

AL : Quels souvenirs gardez-vous de *Shingeki no Bahamut* (2014) et de ses personnages ?

NO : Oh *Bahamut* ! C’était un projet très plaisant. En réalité, le réalisateur Keiichi Satô (*Tiger & Bunny*) a donné des modèles de base, mais au final mes dessins originaux, plutôt différents, ont été gardés sur le projet. Mais sur les costumes par exemple, je pense au réalisateur qui a insisté pour intégrer et garder ça.

ARCANÉ

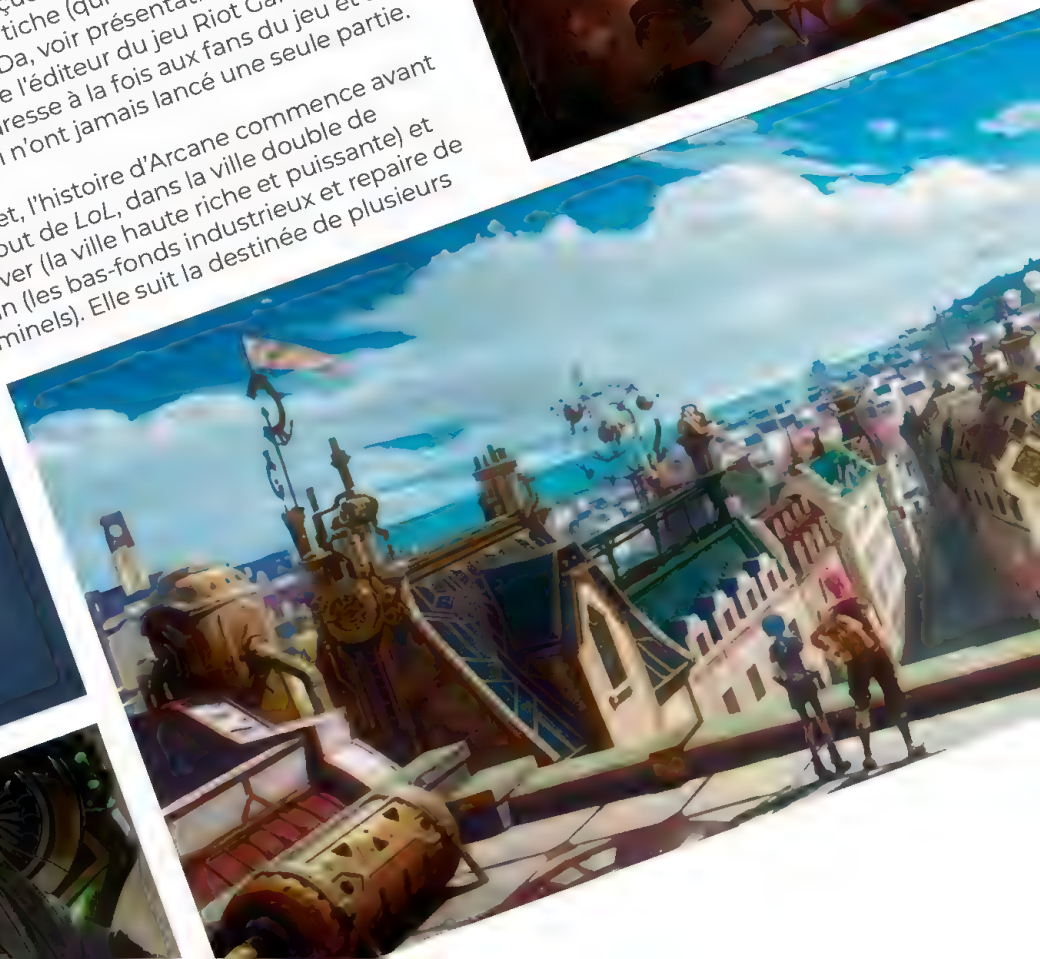
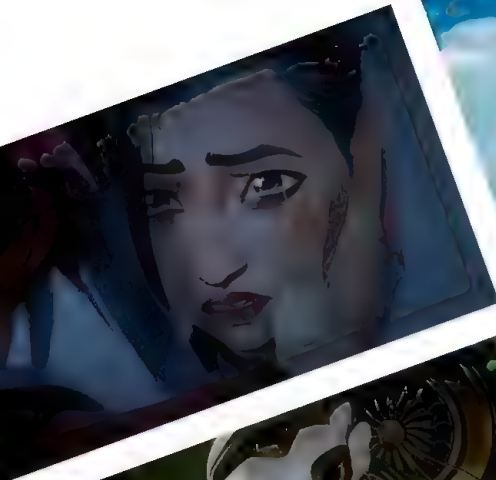
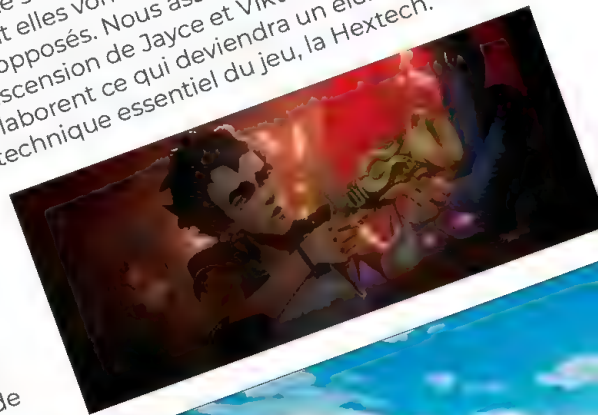
Quand les débuts de la légende s'animent

Conçue pour les 10 ans du jeu League of Legends, la série animée Arcane sera diffusée avec deux ans de retard pour cause de pandémie. Se voulant une préquelle du jeu lui-même, elle séduira les joueurs comme ceux n'ayant jamais mis un pied dans cet univers.

À moins d'avoir vécu dans une grotte, il est impossible d'échapper au phénomène League of Legends (ou LoL pour les intimes). Ce jeu de combat massivement multijoueur gratuit a généré plusieurs produits dérivés dont au moins un groupe d'idol virtuelles, K-Da, et désormais, une série d'animation Arcane. Conçue par le studio d'animation français Fortiche (qui a déjà réalisé certains clips de K-Da, voir présentation) pour le compte de l'éditeur du jeu Riot Games, cette série s'adresse à la fois aux fans du jeu et à ceux qui n'ont jamais lancé une seule partie.

En effet, l'histoire d'Arcane commence avant le début de LoL, dans la ville double de Piltover (la ville haute riche et puissante) et Zaun (les bas-fonds industriels et repaire de criminels). Elle suit la destinée de plusieurs

personnages qui deviendront ensuite certains des champions (les personnages principaux jouables) les plus emblématiques de LoL. Nous y suivons ainsi la destinée de Vi et de sa petite sœur Powder (la future Jinx) et la façon dont elles vont suivre des chemins séparés et opposés. Nous assistons également à l'ascension de Jayce et Viktor alors qu'ils élaborent ce qui deviendra un élément technique essentiel du jeu, la Hextech.

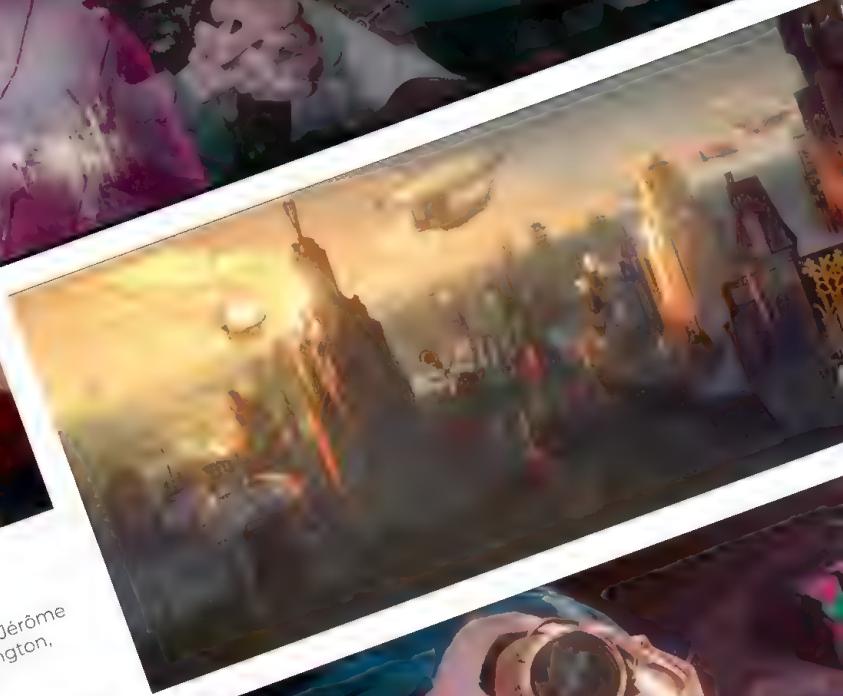
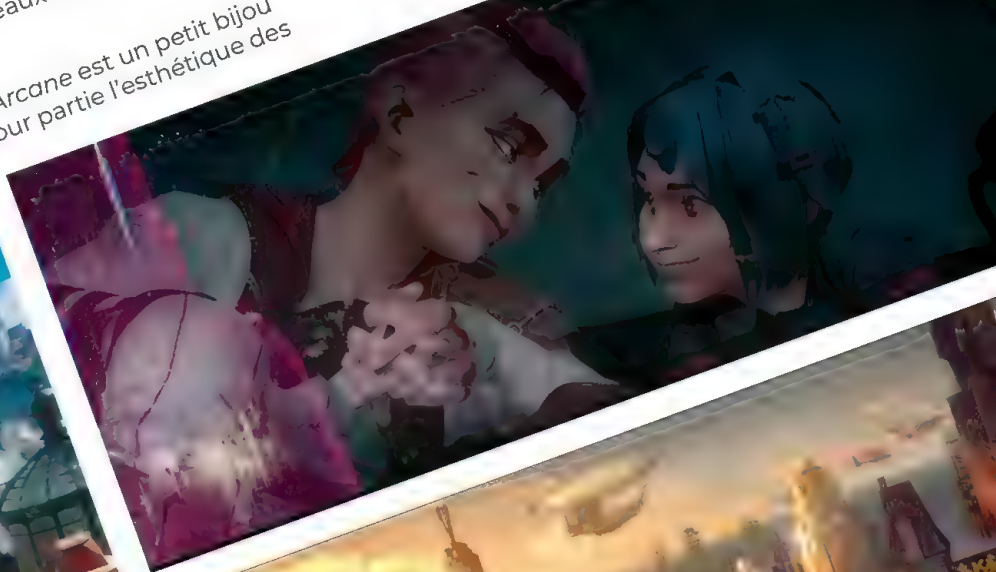
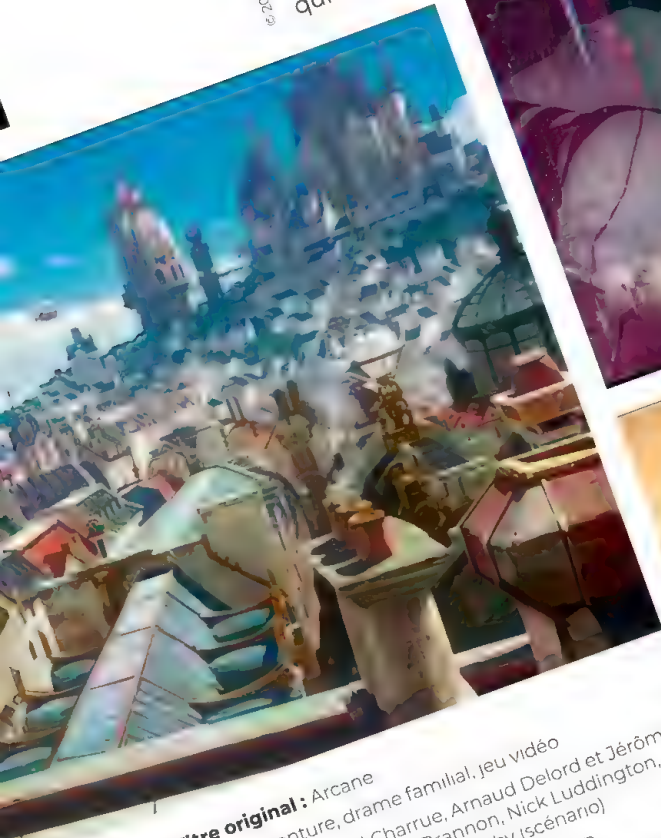


Composé de trois arcs rassemblant à chaque fois trois épisodes de 40 minutes, Arcane nous fait découvrir un monde à mi-chemin entre la fantasy médiévale et le cyberpunk tout en contraste. Le tout en multipliant les scènes d'action, les dialogues percutants et surtout le drame familial. En effet, outre de classiques luttes de pouvoir opposant les idéalistes de Piltover et Zaun à ceux qui ne pensent qu'à leur confort personnel et leur richesse, Arcane est avant tout une histoire de famille. L'opposition entre Vander et Silco (personnages créés pour la série) préfigure celle entre les deux championnes, Vi et Jinx, dont la série nous apprend qu'elles sont sœurs. Côté ville haute, nous voyons également comment Jayce et Caitlin s'opposent à leurs familles respectives pour défendre leurs idéaux et suivre la carrière de leur choix.

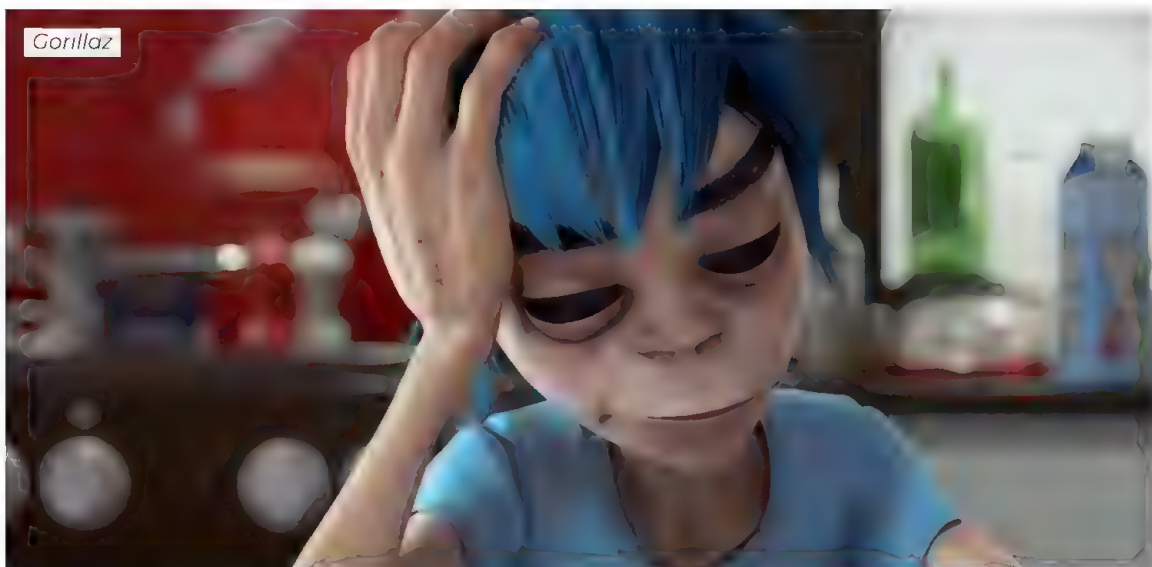
Visuellement, Arcane est un petit bijou qui reprend pour partie l'esthétique des

cinématiques de LoL tout en accentuant le côté cartoon des personnages. Peut-être pour désamorcer la noirceur de certaines thématiques ? Le fait d'avoir découpé l'histoire en trois arcs distincts facilite également l'immersion en proposant plusieurs points d'entrée au spectateur, quitte à ce que celui-ci s'initie au jeu en passant d'un arc à l'autre.

Stéphanie Chaptal



Titre original : Arcane
Genre : aventure, drame familial, jeu vidéo
Animation : Pascal Charrue, Arnaud Delord et Jérôme Combe (réalisation), Ash Brannon, Nick Luddington, Amanda Overton et Conor Sheehy (scénario)
Studios : Riot Games, Fortiche Production
Sortie : disponible depuis le 7 novembre 2021 sur Netflix



FORTICHE PROD

Une nouvelle french touch ?

La sortie de la série *Arcane*, située dans l'univers du jeu *League of Legends*, révèle au monde entier via Netflix le talent éclatant d'un studio d'animation français, Fortiche Prod, qui change désormais de dimension. Une nouvelle « nouvelle french touch » ?

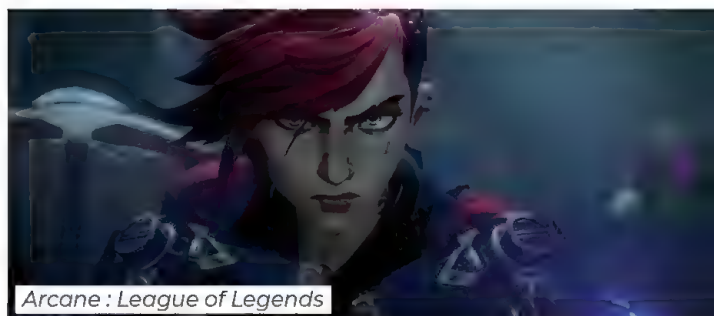
Difficile de ne pas voir la sortie d'*Arcane* comme un jalon essentiel dans l'affirmation d'une animation française surdouée et capable de relever des défis considérables, à commencer par s'enlancer dans l'univers de *League of Legends* (*Lol* pour les aficionados), méga hit du jeu vidéo depuis plus de dix ans, propriété d'un studio qui y consacre quasiment toutes ses forces, Riot Games, avec un succès international monstre – studio lui-même propriété depuis quelques années de Tencent, géant des services numériques chinois. En outre, on observe depuis longtemps que si les studios de jeux vidéo ont une expertise incroyable dans les cinématiques, ceux qui ont réussi le passage entre le gaming et les fictions dérivées ne sont pas vraiment légion. Les programmes jeunesse ne s'en sortent pas trop mal (*Sonic*, *Les Lapins Crétins*, *Wakfu*, *Pokémon*, plus récemment *Carmen Sandiego*), en revanche c'est beaucoup plus compliqué pour ceux destinés aux ados/adultes, à l'exception notable et récente de *Castlevania*

présenté dans *AnimeLand* n° 231, également sur Netflix. Les plus anciens parmi vous rétorqueront sans doute à raison que les adaptations de *Street Fighter*, *Devil May Cry*, *Steins Gate* ou *Halo* ne démeritent pas. Pour autant, ils commencent à dater. Lorsque la bande-annonce d'*Arcane* a été dévoilée début octobre, elle a tout de suite impressionné. Mais ce qui séduit en quelques dizaines de secondes tient-il la distance sur neuf épisodes ? On a tous en tête les concentrés d'énergie des trailers de *Final Fantasy*, d'*Overwatch* ou de l'arlésienne *Beyond Good and Evil 2*, mais dès qu'il s'agit de raconter vraiment une histoire, c'est une autre paire de manches. De fait, *Arcane* déjoue totalement les pronostics et le mérite en revient à son studio Fortiche Prod.

LE COMPAGNONNAGE AVANT TOUT

Ce jeune studio créé en 2009 à Paris par un trio expérimenté, Arnaud Delord, Pascal

Charrue et Jérôme Combe, s'est assez vite fait un nom dans le clip vidéo et la prestation en communication – assez loin, pourrait-on croire, de la fiction pure. Leur approche graphique, mix 2D/3D, semble certes belle de nuances et séduisante mais pas révolutionnaire. Jérôme Combe par exemple a été le réalisateur dans les années 2000 de clips de Mickey 3D, Respire et Yalil. Le studio collabore à ses débuts avec des artistes dans ce qui semble leur sphère « naturelle », la musique pop française mais aussi anglo-saxonne avec un clip très remarqué pour Gorillaz en 2012 (et la marque Converse), puis MTV, le groupe Limousine. Entre des pubs et opérations web (Pepsi et Sprite par exemple), Fortiche accepte dès 2013, une première commande pour Riot Games et *Lol* mettant en scène une combattante aux cheveux bleus prénommée Jinx, cousine assumée de Harley Quinn. Il s'agit bien sûr de la même Jinx que la série *Arcane*, dans le même univers. Très vite, Fortiche embraye sur une autre collaboration croisée autour de *Lol* avec le groupe américain Imagine Dragons, Warriors – lequel groupe signera plus tard le générique d'*Arcane*. Le brassage se poursuit : clip avec le groupe de K-pop K/DA dans lequel on peut admirer notamment une tagueuse-rappeuse spécialiste du fluo, diverses commandes (Marvel, sur une série enfant avec Rocket Raccoon) et des clips virils (Freak Kitchen, réalisé pour Fortiche par Juanjo Guarnido, dessinateur de la BD *Blacksad*). On devine les connexions artistiques, les envies exprimées, les recommandations entre artistes dans la genèse d'*Arcane*. On peut évidemment s'interroger sur le besoin d'aller chercher un modeste (par sa taille) studio



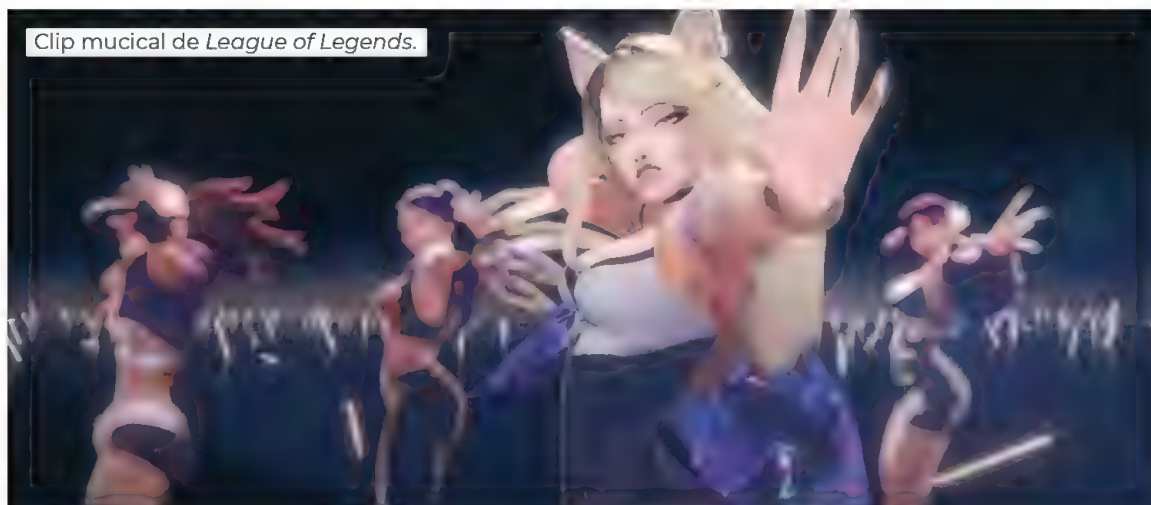
Arcane : League of Legends

français pour développer *Arcane* si ce n'est bien sûr parce qu'une relation de confiance s'est nouée au fil des créations successives de Fortiche pour Riot Games ; en particulier Christian Linke, directeur artistique de Riot Games, celui qui les a détectés le premier et n'a pas démordu pour leur confier le projet *Arcane*¹ et voir sa décision confirmée de manière spectaculaire dès le premier épisode de la série.

En peu de temps, Fortiche a ouvert deux studios, un aux Canaries et l'autre à Montpellier et a donc de très beaux lendemains devant lui. Pourquoi pas réaliser leur projet présenté au Forum Cartoon, Miss Saturne, pour lequel nos camarades du site Catsuka avaient flashé en 2017² ? Dernier point très amusant : dans la préparation de cet article, on a recherché en vain une fiche Wikipédia sur le studio. Gageons que cet oubli sera très rapidement comblé après le succès attendu pour leur série *Arcane*...

Sébastien Célimon

1. Comme le retrace un chouette article du *Monde* au moment de la sortie de la série : bit.ly/3IMKsJF
 2. Article le plus complet sur les réalisations de Fortiche, vidéos à l'appui : bit.ly/3D12g1k



Clip musical de League of Legends.

CARTOON FORUM

Retour sur le futur

Tous les ans c'est un rituel professionnel très couru : le Cartoon Forum réunit studios de production *anime* européens et acheteurs dans un marathon de présentations de projets plus ou moins avancés pour la télévision. C'est là que tous les ans se dessinent les programmes des années à venir pour les écrans TV. Reportage sur place du 20 au 23 septembre 2021.

Tout d'abord, précisons que le Cartoon Forum est organisé par rien de moins que l'Union européenne dans le cadre de son soutien aux industries créatives. C'est dans le cadre du programme pluriannuel baptisé Europe Créative que l'agence Cartoon opère. Ce programme succède notamment à un précédent dispositif nommé MEDIA. De fait, Cartoon Forum est complété tout au long de l'année par d'autres événements

professionnels : Cartoon Movie, Cartoon 360 et Cartoon Masters¹ qui se déroulent tous dans des métropoles différentes, en France et chez nos voisins. Ils sont continuellement repensés pour coller aux évolutions du marché : nouveaux écrans, nouveaux acteurs, nouveaux formats et nouvelles pratiques et audiences... Un pays invité est mis en avant à chaque édition. En 2021, ce fut le Portugal. Cartoon Forum existe depuis 32 ans et

Les participants entrent dans la salle d'un pitch.



photos : Sébastien Célimon

son positionnement très clair en a fait un rendez-vous incontournable pour quiconque souhaite faire connaître ses projets en animation. Le principe est à la fois vertueux et d'une grande simplicité : sur trois jours, à raison de 3 à 4 sessions simultanées (il faut donc y aller à plusieurs pour ne rien manquer), les porteurs de 80 projets animés environ présentent leurs créations pour séduire investisseurs, acheteurs, chaînes et

familiarité entre les professionnels présents. Tous partagent un même constat : ça passe ou ça casse, et si ça passe, le résultat est rarement identique à ce qui a été présenté.

2 PROJETS SUR 3

Les projets présentés à Cartoon Forum ne verront pas tous le jour et la proportion selon Annick Maes (voir entretien ci-après), directrice générale de Cartoon, est de deux

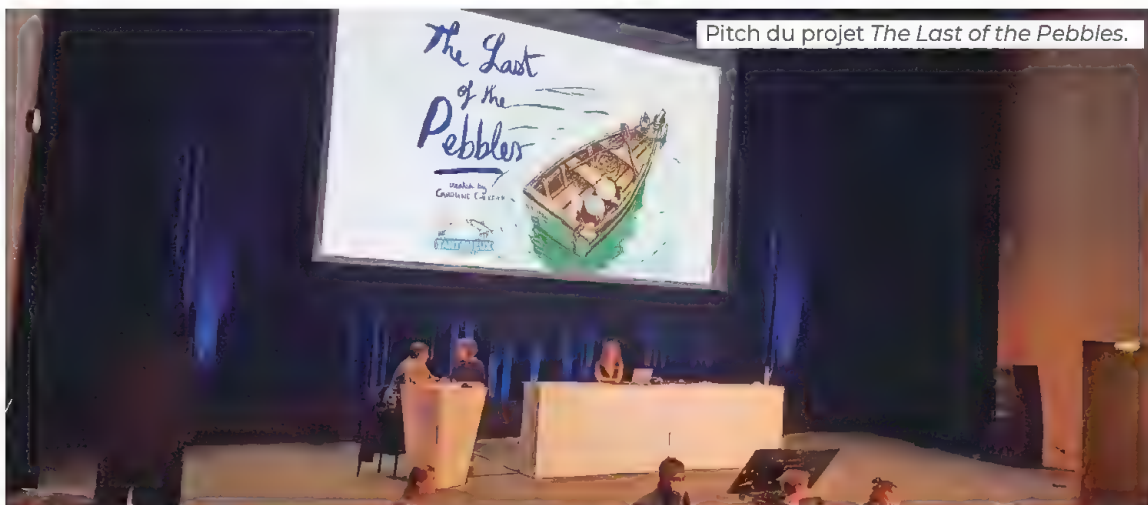
“CHACUN EST LOGÉ À LA MÊME ENSEIGNE : ILS ONT 30 MINUTES POUR TOUCHER ET CONVAINCRE.”

partenaires potentiels. Tout est rodé : chaque matin un café est servi dans une grande salle et les projets présentés dans la journée sont diffusés sur un écran géant, permettant ainsi aux indécis de se dire « *eh mais ça a l'air bien, ça !* ». Puis chacun passe de salle en salle pour voir les projets qui les accrocheront.

Le niveau d'avancement de ces projets est très variable : du pitch à deux (producteur et réalisateur) avec quelques illustrations au barnum huilé où une équipe prend la parole en suivant un canevas bien réglé. Chacun se présente avec ses moyens et ses capacités. Les coûts des productions sont à l'avenant. D'une centaine de milliers d'euros à quelques millions, chacun est logé à la même enseigne : ils ont trente minutes pour toucher et convaincre. Les jeunes pousses côtoient les vieux briscards et l'ambiance oscille entre studieuse et potache, suivant les degrés de

sur trois. Mieux : certains qui arrivent sous forme de série longue finissent en films, d'autres en mini-séries, d'autres encore passent de la 3D à l'animation traditionnelle et inversement... Et si le succès s'en mêle, tout devient permis, comme *Droners*, présenté en 2018, qui se décline désormais en merchandising, livres et fait la joie des spectateurs de TF1. Rien n'est laissé au hasard : les pitches (présentations) sont répétés et peuvent bénéficier de l'expérience des modérateurs, comme la scénariste-réalisatrice-productrice Claire Paoletti², qui témoigne sur son rôle : « *Étant nous-mêmes des professionnels en activité, nous devons informer l'organisation de tout risque de conflit d'intérêts et nous n'intervenons pas sur le choix des projets qui nous sont attribués. Mon rôle consiste à accompagner les intervenants, qu'ils soient débutants*





“TOUT EST FAIT POUR FACILITER LA CIRCULATION DES PROJETS ET LEUR CONCRÉTISATION.”

ou chevronnés, pour amadouer leur trac, pour optimiser la réception des projets indépendamment des moyens mis en œuvre et des attentes. C'est formidable de voir cette effervescence créative, et croyez-moi, les mois d'été qui précèdent le Cartoon Forum sont bien chargés, il y a tant de choses à penser, à arbitrer, à finir... »

AU PLUS PRÈS DES RÉACTIONS ET DES ATTENTES DES ACTEURS

L'organisation a mis en place un éventail d'outils capables de donner des informations cruciales à tous les acteurs : à l'indispensable liste des participants et le petit livret qui contient tous les projets qu'on peut facilement annoter (doublé d'une application dédiée) s'ajoute la possibilité de savoir combien de personnes assistent à un pitch et mieux, quel est leur profil. Des questionnaires mesurent leur retour immédiat pour que les porteurs de projets affinent tel ou tel aspect. Des prix sont distribués (les Cartoon Tributes) pour consacrer des professionnels. Un stand en sortie de salle permet aux acheteurs potentiels de se placer très tôt, de rencontrer les équipes présentes, d'échanger. Tout est fait pour faciliter la circulation des projets et évidemment leur concrétisation.

Un suivi est aussitôt mis en place car nombre de projets sont signés dans les deux mois après le Forum. Cela permet de voir concrètement l'adéquation entre l'organisation et les personnes présentes, ce qui justifie les investissements consentis de part et d'autre – participer au Cartoon Forum n'est en effet pas offert. Mais le jeu en vaut assurément la chandelle : 1 015 participants de 41 pays pour la dernière édition, 267 acheteurs, tous passionnés d'animation, tous prêts sans doute à remplir pour l'édition 2022 qui se tiendra du 19 au 22 septembre 2022. Rendez-vous est pris !

Sébastien Célimon

1. Site corporate : www.cartoon-media.eu

2. Voir son portrait « Figure de pro » dans *AnimeLand* n° 234.



ENTRETIEN AVEC ANNICK MAES



Annick Maes

directrice générale de Cartoon Forum

Directrice de Cartoon Forum depuis août 2020 et dans l'organisation depuis 2000, la Belge Annick Maes a une profonde connaissance de l'événement (et de ses autres variations) dont elle incarne la dimension européenne – elle parle quatre langues – tout autant que l'identité ouverte et conviviale.

AnimeLand : Comment est née la formule gagnante Cartoon Forum ?

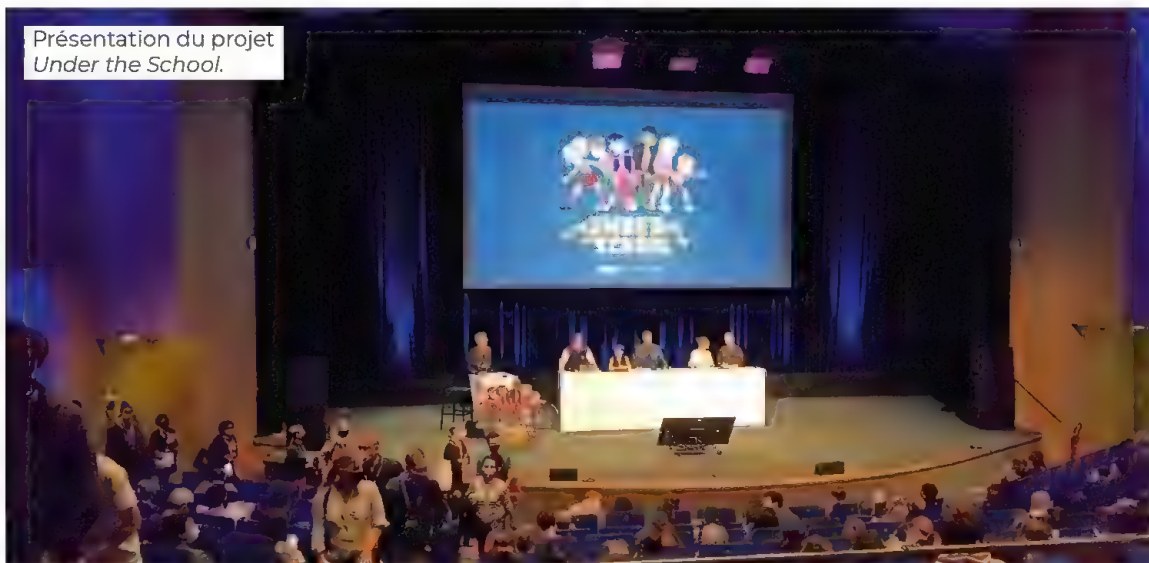
Annick Maes : C'est le fondateur de l'événement, Marc Vandeweyer, à l'origine producteur de séries d'animation, qui l'a conçu. Cela répondait de manière très pragmatique à la volonté de faciliter la visibilité des projets dans un temps où il courait les festivals et essayait, au milieu de la mêlée, de faire connaître aux acheteurs des chaînes de télé ses productions. C'était très difficile de décrocher un contrat. Il s'est dit qu'inverser le schéma serait une bonne chose, faire venir les acheteurs aux productions et non l'inverse. Il a tout de suite pensé que cela devait avoir une dimension européenne, parce que les coproductions étaient la grande

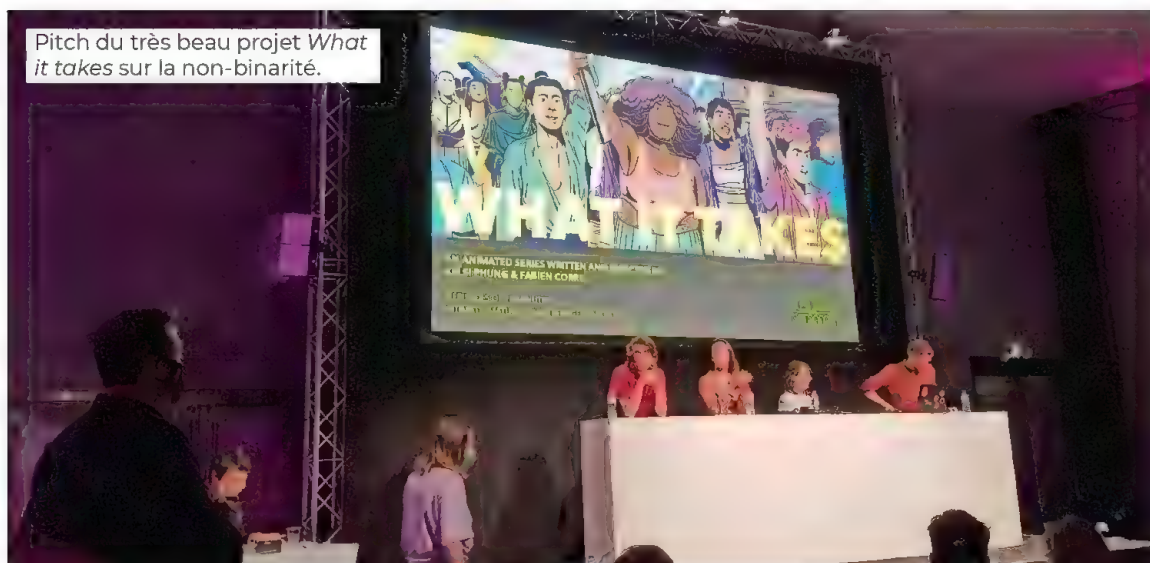
tendance. Sa démarche a trouvé aussitôt un écho au niveau de l'Europe qui lançait le programme Media (devenu Europe Créative), qui encourage les passerelles entre les pays de l'Union. Il a simplement voulu mettre les créateurs sur le podium avec les acheteurs comme spectateurs attentifs.

AL : De quelle période parlons-nous ?

AM : Nous parlons là de 1988, un temps où le soutien à la création animée était balbutiant, en France comme ailleurs. Au départ il y a eu 250 participants et surtout, la volonté était de sanctuariser un événement qui se tenait chaque année dans une ville différente ! Cela permettait de valoriser des villes, des territoires et leurs acteurs. C'était

Présentation du projet
Under the School.





une sacrée organisation qui demandait une préparation trois ans à l'avance pour les repérages, les partenariats, les accords commerciaux, et coordonner la venue des 700 à 800 participants. C'était passionnant !

AL : Nous faisons cet entretien à Toulouse : comment la ville s'est-elle imposée ces dernières années ?

AM : Suite à la crise de 2008 il y a eu une volonté de trouver un point d'ancrage pérenne. Nous sommes à Toulouse depuis 2011, avec le soutien de la région Occitanie. Elle organise autour du Cartoon Forum des festivals, des tournées dans la région, elle implique entre 2 et 3 000 scolaires qui participent aux sessions et ateliers. Pour les étudiants, il y a des animations « le lundi du Cartoon Forum » où ils sont déjà initiés à faire des mini-pitches. Cartoon Movie se déroule quant à lui à Bordeaux au printemps, et Cartoon 360 se tient à Lille, autre région dynamique.

AL : Donc Cartoon Forum, c'est toute l'Europe qui se présente ?

AM : Les professionnels européens mais aussi leurs partenaires transfrontaliers, oui. Si les conditions sanitaires ont entraîné des restrictions, d'ordinaire nous avons une cinquantaine de pays représentés, du monde entier. Les règles sont simples pour les projets : si un des porteurs de projet est européen, son projet est éligible. Les Anglais ne sont plus présents, c'est triste, c'est une des conséquences sans doute mal anticipée pour eux du Brexit car ils ne peuvent plus

bénéficier du soutien de Cartoon comme avant et c'est une vraie catastrophe pour les coproductions.

AL : Quelles sont les tendances que vous observez ?

AM : Elles sont de plusieurs ordres. Nous constatons la présence de plus en plus de primo-acheteurs et de primo-producteurs depuis 4 à 5 ans, ce qui témoigne d'un réel dynamisme. Ces nouveaux arrivants désirent s'adresser à un public d'âges variés, avec des projets d'histoires soutenues, pour adultes. Les projets pour enfants gagnent aussi au niveau du récit. La féminisation du milieu est également un élément fort, elle est encore plus récente, entre 2 et 3 ans.

AL : Et quels sont les enjeux à venir pour Cartoon ?

AM : Nos différents événements s'adaptent aux évolutions des marchés et nous sommes à l'écoute des professionnels. Nous encourageons par exemple les distributeurs et les producteurs à renforcer leurs synergies, que les premiers soient impliqués plus tôt dans le développement des projets. Nous tendons la main vers les autres industries culturelles, à l'édition et au jeu vidéo par exemple. Il y a d'évidentes convergences dans la créativité et nous voulons participer à son émulation. Ces synergies peuvent nous amener à revoir nos dispositifs et événements, mais chut, ce sera pour plus tard !

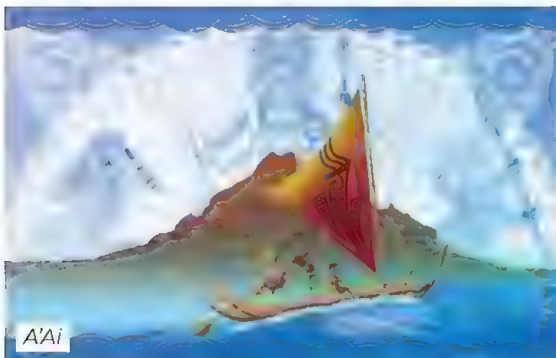
Propos recueillis par Sébastien Célimon

DEUX RETOURS SUR CARTOON FORUM 2021

Entre identité de genre et îles paradisiaques

D'un côté, un projet de série envoûtant sur la non-binarité, *What it takes* (*Pour exister* en français). De l'autre, un conte polynésien mixant images réelles et animation, *A'Ai*, à but pédagogique. Échange avec les porteurs de projets de ces deux propositions très différentes.

Jean Bouthors, producteur de *What it takes*, studio les Astronautes : « Un mois après le salon, tous les retours des professionnels ont été très bons. Aujourd'hui, on est en train de réfléchir sur l'opportunité d'un partenariat avec un coproducteur. On est une petite structure et on a besoin d'être un peu plus costauds. Nous avons suscité l'intérêt de France TV, de Canal+ et d'Arte. Nous avons également rencontré des représentants des plateformes. On est content de ce qu'a déclenché le Cartoon Forum pour le projet. Les prochaines étapes sont consacrées outre à la recherche de financement, à la production et à l'écriture. Sur la prod', on va peaufiner le teaser montré à Cartoon Forum et ainsi renforcer son discours. Nous avons envie d'engager plus fortement la communauté LGBTQ+. Sur l'écriture, les deux "auteurices" (personnes non-binaires revendiquées) Kelsi Phung et Fabien Corre sont aujourd'hui à 100 % sur le projet et entrent en résidence d'écriture avec le Ciclic en région Centre-Val-de-Loire. La question du format est en discussion : reste-t-on par exemple sur du 26 minutes ? »



Chrystel Poncet, coproductrice d'*A'Ai* aux côtés des Films du Tambour de soie : « Nous avons reçu pour le projet le soutien du Pôle Jeunesse de France Télévision, et un très fort intérêt de la chaîne territoriale Polynésie Première ainsi que du pôle Outre-mer de France TV. Cela confirme ce que nous pensions, à savoir que l'ADN du projet est clairement tourné vers le Service Public. Nous sommes confiants dans le développement du projet qui reste dans les coûts du marché pour un programme spécial, dans la fourchette entre 500 et 850 000 € et dans sa capacité à trouver relativement vite un diffuseur français. »

Propos recueillis par Sébastien Célimon

CÉCILE CORBEL

COMPOSITRICE ET AUTEURE

Du confinement à l'adaptation des chansons de Belle

Il y a 11 ans l'auteure-compositrice-interprète et harpiste renommée Cécile Corbel était invitée par le Studio Ghibli à composer la musique d'Arrietty. Ses couleurs celtiques et bretonnes et sa voix touchaient au cœur. Elle revient en 2021 en réalisant la difficile adaptation en français des chansons de Belle de Mamoru Hosoda. Excellente occasion d'un échange convivial.

Nous sommes deux jours après l'entretien avec Louane (voir page 30) qui a salué le travail d'adaptation de Cécile Corbel. Cela nous a confortés dans notre demande d'entretien. Cécile a la voix douce, posée, moins haute que sur ses chansons. Naturellement la première question qui vient est comment s'est-elle retrouvée sur Belle : « Comme à chaque fois dans ma vie, un peu de chance et de hasard, explique-t-elle avec modestie. Depuis Arrietty, j'ai conservé des liens avec les amoureux d'animation japonaise en France et on m'a remonté l'opportunité. Dans Belle, c'est bien ma dimension auteure qui a été sollicitée, je n'ai rien composé. »

Comment s'y est-elle prise pour retranscrire en français les quatre chansons qu'interprète Belle ? Elle détaille : « J'avais la voix de la chanteuse comme référence, qui en passant est incroyable. J'avais les paroles en japonais, leurs traductions, la version anglaise qui a été réalisée beaucoup plus tôt, et je me devais de respecter la musique des mots, la prosodie, la façon dont la chanteuse japonaise plaçait ses syllabes. L'exercice n'est pas si évident que ça, la langue française est plus lourde quand le japonais est très imagé. J'avais le désir de vraiment coller au texte japonais, mais la chance, c'est qu'ils ont beaucoup de syllabes, ce qui donne de la place pour dire assez de choses en français sans que cela soit trop simpliste comme parfois en anglais. Ça m'a pris deux mois d'été avec beaucoup d'allers-retours et une traductrice, Shoko Takahashi, qui a fait un travail vital de liaison et a su vraiment faire passer les nuances. »





“LE FILM (ARRIETTY) M’A OUVERT LES PORTES DU JAPON EN GRAND ET J’EN AI PROFITÉ”

UN PUISSANT DÉSIR DE TOURNÉE... EN CHINE !

Cécile a plus d’une corde à sa harpe (oui, on sait, facile !). Si on la rattache spontanément à sa Bretagne natale à laquelle elle est attachée, elle se partage entre elle et Chartres où elle a son studio d’enregistrement. C’est d’ailleurs là qu’elle a composé son *Songbook volume 5 Notes*, compositions intimes influencées par l’expérience du confinement et enregistré entre les printemps 2020 et 2021 désormais disponible mais seulement en numérique. « *Comme la plupart des gens, cette oisiveté forcée a été propice à l’introspection, au questionnement de soi. Mais maintenant les concerts reprennent tout doucement. En France, un peu en Allemagne.* »

Mais à vrai dire, Cécile vise, outre le sud, un très grand pays à l’est : « *Mon envie la plus forte est pour la Chine*, confie t-elle. *Arrietty restera à jamais une aventure unique, parce que le film m’a ouvert les portes du Japon en grand et j’en ai profité. Mais aussi, il m’a permis de tisser un lien avec l’Asie, en particulier la Chine. Il se trouve qu’en 2020,*

totale surprise, un morceau remixé par un DJ japonais a cartonné en Chine et depuis j’y suis connue. Il s’agit du morceau s’appelle « Take me Hands », par Daishi Dance, qui cumule des millions de vues. C’est rigolo et à la fois dingue, c’est une histoire d’amour avec le public chinois qu’il me tarde de concrétiser à nouveau. »

Côté créations pour l’écran, Cécile a depuis *Arrietty* aussi composé la bande originale du film animalier *Terre des Ours* en 2014. Elle a également fait un gros boulot pour un jeu vidéo sur un projet hélas pas (encore ?) sorti. Elle planche cette fin d’année 2021 sur un autre projet animé dont elle ne peut pas dire grand-chose. Qu’à cela ne tienne. À l’évocation de la reprise, des dates programmées, la sortie de *Belle*, ses propres créations, il émane de Cécile une force tranquille qui donne immanquablement envie de l’écouter chanter. Ça tombe bien, l’essentiel de sa production est facilement accessible. À vos chaînes et abonnements !

Sébastien Célimon

1. Shoko Takahashi était la traductrice présente lors de l’entretien avec notamment M. Saito, producteur de *Belle*.

ENTRETIEN AVEC CLAIRE LAUNAY



Claire Launay

Animatrice chez WIT Studio

La jeune Française Claire Launay a rejoint l'aventure *Ranking of Kings* en pleine production, chez WIT Studio. Elle nous fait partager avec une joie franche et communicative son excitation de participer à cette adaptation de grande qualité.

AnimeLand : Le premier épisode de *Ranking of Kings* était très attendu. Comment avez-vous vécu ça de l'intérieur du studio ?

Claire Launay : Malheureusement je n'étais pas au studio à ce moment-là, car l'*anime* est diffusé à 1 h du matin au Japon et j'avais mon dernier train à minuit ! J'essaie de ne pas passer mes nuits au studio, je préfère arriver tôt pour y travailler. Mais je sais que tous les absents suivaient l'accueil sur Twitter, on était curieux de voir les réactions. En plus, je n'ai pas la télé donc Twitter a été mon meilleur ami (*rires*). Évidemment, la qualité du premier épisode est très bonne, car il a bénéficié d'un bon délai pour être produit, donc on n'avait pas véritablement de doute sur ce point. Je crois que le stress a pris le dessus ensuite, un peu en mode « *bon, maintenant il faut finir le taf* ». En fait, j'ai l'impression que le staff est fan de la série, donc on a envie que le public aime une série que nous-même apprécions. S'ils n'aiment pas, on craint que ce soit à cause de nous...

AL : Comment êtes-vous arrivée sur le projet ?

CL : Je suis arrivée en cours de route ! En mars 2021, alors que j'étais au studio 8-Bit, l'animateur Shôta Goshozono me contacte via Twitter pour intervenir sur son épisode. Il m'a super bien vendu le projet en parlant de la présence d'Atsuko Nozaki, la *character designer*. Je suis fan de son travail, donc j'ai dit oui très rapidement. Avec l'accord de mon studio, j'ai pu produire des *cuts* pour *Ranking of Kings* le week-end ou la nuit. Ma première intervention concerne l'épisode 7. Quand j'ai reçu les *settei* et storyboards, ça m'a tellement intriguée que j'ai acheté le manga et j'en suis

tombée amoureuse. Je pleure littéralement à chaque fin de tome. En réalité, j'avais adoré *Great Pretender* de WIT et je connaissais la renommée du studio, donc j'avais peur de ne pas être à la hauteur. Mais au final on m'a même proposé de participer à l'*opening*. Je n'y croyais pas car j'avais l'impression d'avoir délivré des *cuts* d'une qualité moyenne. Cette opportunité m'a donné envie de postuler pour faire partie de la team Osama. J'ai soumis mon book à la productrice Okada-san, et me voilà dans l'équipe. J'ai commencé par faire du *hanken*, c'est-à-dire des illustrations pour le merchandising. C'était une première pour moi, j'avais l'impression de faire du fan art (*rires*). Je précise enfin qu'avec le Covid beaucoup de personnes, dont moi, ont passé un certain temps en télétravail.

AL : Quels sont les défis et les consignes pour un tel projet ?

CL : Nozaki-san fait des *model sheets* très détaillés, notamment avec des indications sur la posture ou le mouvement des personnages. Par exemple, pour Dormas et Bebin, le premier se tient droit et le second aura toujours un petit déhanché. Bojji, lui, n'a pas de design singulier, hormis sa petite taille, donc on compense avec des expressions pour lui donner de la présence. On peut dire que chaque personnage représente un challenge tant leurs proportions varient et demandent beaucoup d'*acting*. Ça me va car c'est ce que j'aime faire.

AL : Avez-vous pu échanger avec les réalisateurs Yôsuke Hatta et Arifumi Imai ?

CL : Étant donné que nous sommes en plein rush, je n'ose pas trop les déranger mais j'ai



“IL Y A BEAUCOUP DE FEMMES CHEZ WIT. ET AU STUDIO NOUS NOUS ENCOURAGEONS TOUS MUTUELLEMENT.”

pu discuter avec Hatta-san pour l'OP puisqu'il le réalise. Il est super fort pour croquer des storyboards, les décors, les jeux de lumière... Il est très minutieux. Pour sa première réalisation il est bluffant. Imai-san est un animateur incroyable. Il réalise l'épisode 9 qui est fabuleux puisqu'il réunit des artistes comme Norio Matsumoto ou Yoshimichi Kameda. Alors que j'étais en télétravail et que je travaillais sur la série, Imai-san m'a demandé de venir participer à son épisode de *Ranking of Kings* sans savoir que j'étais déjà dans la team. Ça m'a touchée ! Je n'ai pas pris beaucoup de *cuts* ailleurs afin d'être disponible pour son épisode. J'ai pu parler avec lui à ce moment-là, j'avais la pression. Il m'a posé plein de questions sur ma vie. Mes *cuts* ont été acceptés sans retour ni annotation de sa part. J'étais contente mais d'un côté je connais mes faiblesses donc j'aurais aimé avoir des retours quand même. Plus généralement, j'essaie de ne pas trop faire ma fan girl, notamment quand je parle avec Nozaki-san qui est vraiment abordable

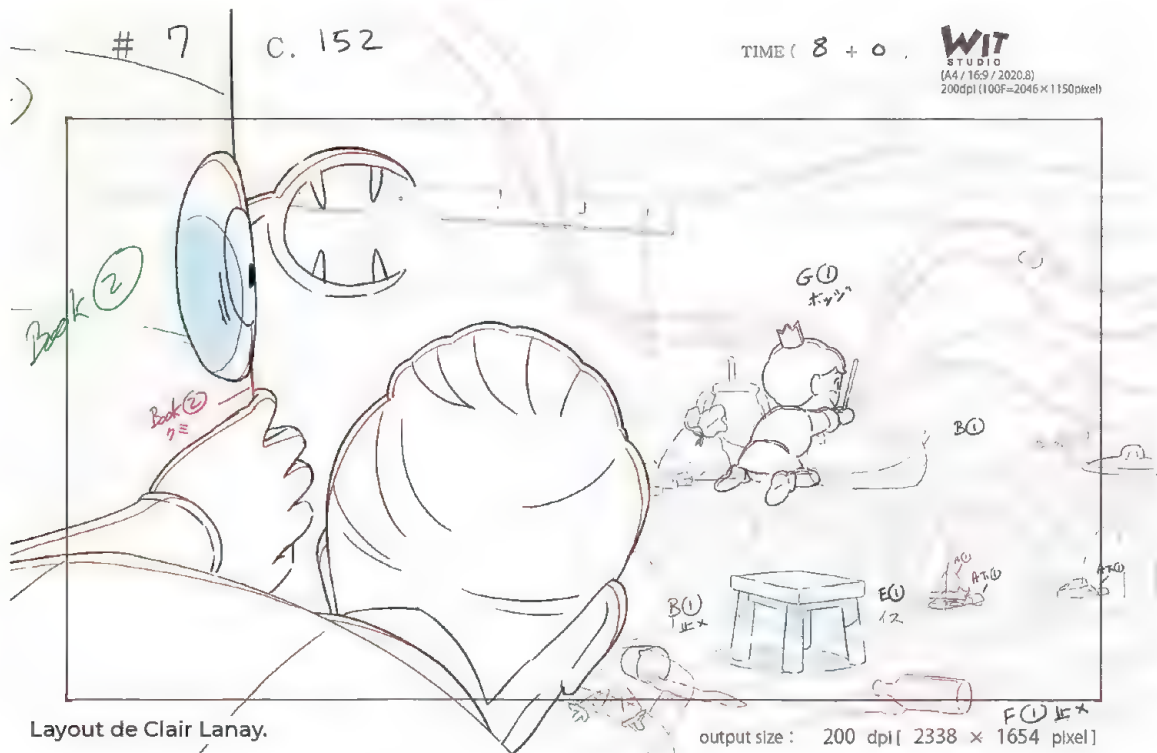
et souriante. C'est elle qui a corrigé mes *hanken*, elle m'apprend plein de trucs. Vraiment, ce sont des gens talentueux et gentils, mais avec le rush je ne veux pas les ralentir. De la même manière, je prends peu de risque dans mes *cuts* afin de ne pas amener des corrections supplémentaires.

AL : Comment est l'ambiance au studio ?

CL : Déjà, il y a beaucoup de femmes. Et, oui, nous nous encourageons tous mutuellement, que ce soit avec les animateurs ou les *sakkan* (directeur d'animation). Humainement c'est agréable. J'avais peur de ne pas être à la hauteur du studio car c'est un nom important mais ça se passe très bien.

AL : Qu'est-ce que vous aimez dans le projet *Ranking of Kings* ?

CL : D'abord, j'adore le style graphique, les décors traditionnels de Yuuji Kaneko sont magnifiques. Je trouve que WIT est un studio qui essaie plein de choses sur le plan visuel et c'est ça qui m'attire en tant qu'artiste. Ensuite



concernant l'œuvre en elle-même, l'histoire est très émouvante. Bojji est d'une telle pureté qu'on a envie de le supporter de tout notre cœur. Chaque personne est vraiment bien construite, avec des valeurs... Et puis ils ne sont pas sans paradoxe, ce qui leur donne une vraie épaisseur. Ici, j'ai l'impression de travailler pour un projet qui donne envie d'être gentil avec les gens (*elle éclate de rire*).

AL : En tout cas c'est une expérience qui va donner du relief à votre CV !

CL : Pourtant je n'étais pas programmée pour arriver là ! Au lycée, j'ai pu passer un an au Japon chez une famille d'accueil. Je ne m'intéressais pas trop à l'animation et au manga pour être honnête. J'avais vu *Death Note* mais jamais vu *One Piece* ou *Naruto*... En anime j'aimais *School Rumble*, c'était trop marrant, et bien plus tard j'ai kiffé des productions singulières comme les œuvres de Masaaki Yuasa, *Osomatsu-kun* et *Medarot* ! Mais ce qui m'a fait aimer le dessin, c'est *Détective Conan* et ça m'a ouvert les yeux sur le Japon. Si j'en suis là, c'est grâce à son auteur Gosho Aoyama. D'ailleurs j'ai encore beaucoup de tics qui viennent de lui, car je passais mes journées à recopier ses planches. Ma rapide maîtrise du Japonais m'a permis de faire un stage à l'été 2017 chez Satelight, grâce à Thomas Romain. Là-bas, je découvre que l'animation japonaise est à

un niveau super haut. Mon maître de stage me faisait recopier des illustrations pour apprendre. C'était un artbook de Atsushi Nishigori, *character designer* de *Gurren Lagann*. Je trouve les personnages trop cools. Comme je partais du studio à 1 h du matin, je suis tombée sur la rediffusion de *Gurren Lagann* et c'est en voyant ça que j'ai vraiment eu envie d'être animatrice. Le niveau est tellement fou... En troisième année, Thomas Romain m'a dit qu'il pouvait me mettre en relation avec le studio 8-Bit. J'ai envoyé mon portfolio et j'y suis rentrée.

AL : Il paraît que vous êtes tombée amoureuse du travail de l'animateur Yoshimichi Kameda ?

CL : Oui, c'est le plus fort. Son travail transpire l'énergie. J'ai récemment vu *FMA* et ses cuts sont incroyables, il sait absolument TOUT FAIRE ! Mais ce qui m'a rendu folle, c'est d'avoir attendu d'arriver au Japon pour entendre parler de l'animateur Yoshinori Kanada. Au Japon, tout le monde le connaît. C'est incroyable qu'en France son nom soit ignoré par les professeurs d'école... Il faut vraiment qu'on étudie son travail, c'est une légende.

Propos recueillis par Bruno de la Cruz

Remerciements à Claire Launay pour sa grande disponibilité.

ENTRETIEN AVEC MAIKO OKADA



Maiko Okada

Productrice chez WIT Studio

Maiko Okada est productrice d'animation chez WIT Studio, chargée d'accompagner les talents durant la production d'un projet. Après notre rencontre en 2017, elle a accepté de nous parler à nouveau de l'*anime Ranking of Kings*.

AnimeLand : Quelle est l'origine du projet *Ranking of Kings* et qu'avez-vous apprécié dans cette œuvre ?

Maiko Okada : Le manga indépendant d'origine de Sôsuke Tôka était publié sur le Net, et à partir de là, le bouche à oreille a fait son effet. Résultat, l'éditeur Kadokawa a commencé à éditer le manga en volumes reliés, puis la série est redevenue tellement populaire qu'on a commencé à parler d'une adaptation *anime*. Ce qu'il y a d'intéressant, c'est que l'on ressent un grand choc en découvrant la nature du contenu par rapport aux premières images que l'on voit. Il a beau s'agir d'une histoire de fantasy, il est question de thèmes profonds qui sont très touchants. Le personnage principal, Bojji, souffre d'un handicap qui le différencie

des autres. Il n'entend pas, il ne peut pas parler, et il ne sait pas non plus manier l'épée. Malgré cela, il chérit depuis toujours au fond de son cœur le rêve de devenir Roi. Que les autres le considèrent comme un imbécile ou qu'ils aient pitié de lui, il veut atteindre cet objectif. Et on se rend compte que Bojji ne fait pas que rêvasser : il travaille dur pour cela. Au début, le premier élément qui va lui venir en aide, c'est Kage, une ombre à la drôle de forme. Cette rencontre avec Kage va bouleverser la vie de Bojji. Et pour être honnête, également bouleverser Kage... ainsi que leur entourage. Ils ont beau souffrir d'un handicap tous deux et être petits, leurs fortes convictions sont très émouvantes. Il faut absolument que vous regardiez l'*anime*.



Ranking of Kings



AL : Quelle a été la difficulté principale du projet ?

MO : La production des 23 épisodes en flux tendu est terrible... Au Japon, il y a tellement d'*anime* que cela devient une compétition entre les créateurs. Le studio a commencé à travailler sur *Ranking of Kings* un an avant la diffusion et il faudra moins de deux ans pour que tout soit terminé. Entre-temps, des œuvres fascinantes sont diffusées, et comme notre série arrive des mois après la production, on craint de répéter ce qui a déjà été fait. On a l'impression de perdre la tête. La bonne réception du public a été un véritable soulagement pour nos équipes et elles ont repris du poil de la bête pour attaquer la suite.

AL : Est-ce que le studio WIT s'adresse à un nouveau public – plus jeune, plus familial – avec cette série ?

MO : Ça c'est sûr, plus que pour les œuvres précédentes en tout cas (*rires*) ! Produire des *anime* est quelque chose de très difficile. En tant que productrice d'animation, je

ne peux pas faire des dizaines de projets, et le désir que j'ai de montrer mon travail à tout le monde devient de plus en plus fort. Cependant, conquérir le cœur des spectateurs n'est pas chose aisée, et je pense qu'il faut d'abord viser les consommateurs d'*anime* afin que cela se propage à un public qui n'en a pas l'habitude. Je veux explorer autant que possible l'animation sans faire les choses à moitié. Et avant cela, je veux m'essayer à quelque chose qui touche le grand public.

AL : Combien de temps a-t-il fallu pour produire la série ?

MO : Entre le début de la planification et la diffusion, il aura fallu deux ans et demi... Cela fera trois ans à la fin de la diffusion. Assez longtemps pour que je prenne quelques rides (*rires*).

AL : Artistiquement, nous sommes dans un style très différent de *Great Pretender*. Qu'est-ce que cela change pour vous, en tant que productrice d'animation ?

MO : On fait appel à un directeur artistique différent. Pour *Great Pretender*, nous avons demandé au directeur artistique Yusuke Takeda (de Banboo), qui est très bon en réalisme, de se joindre au projet. Pour contextualiser, bien que doué en réalisme, il élargit ses horizons via des défis à ses propres connaissances artistiques. Pour *Ranking of Kings*, on a fait appel à Yûji Kaneko pour les décors. Comparé à Yusuke, j'ai l'impression



“AU JAPON, IL Y A TELLEMENT D'ANIME QUE CELA DEVIENT UNE COMPÉTITION ENTRE CRÉATEURS.”

que Kaneko-san est plus dans l'abstrait. Il arrive à transmettre un sentiment doux et chaleureux par l'intermédiaire de ses dessins. Lorsqu'on cherche à créer une scène, on se consulte avec le réalisateur pour déterminer qui dans le staff est le plus compétent et on lui demande.

AL : Nous sommes très heureux de voir l'animateur Arifumi Imai en tant qu'assistant-réalisateur. Que pouvez-vous nous dire sur l'homme et l'artiste ?

MO : Imai-san est un animateur connu pour son travail sur *L'Attaque des Titans* (saison 1

à 3) en qualité de directeur de l'animation spécialisé en action. Il avait la responsabilité de nombreuses scènes d'action mettant en scène les manœuvres tridimensionnelles. Je pense ainsi qu'il a choisi ce projet pour emprunter une nouvelle voie, s'essayer à quelque chose de différent et nouveau. Yôsuke Hatta le connaît car ils ont travaillé ensemble, entre autres, sur *One Punch Man*, et ils se font confiance.

Propos recueillis par Bruno de la Cruz, traduits par Delphine de Maure.

Remerciements à Emmanuel Bochev pour la coordination avec WIT Studio





JEU VIDÉO : DEMON SLAYER THE HINOKAMI CHRONICLES EN TERRAIN CONNU

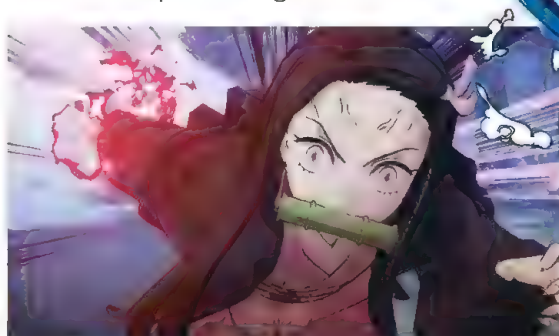
Quel meilleur signe de succès et de popularité pour un manga que de se voir adapté en *anime* puis en jeu vidéo ? En toute logique, après une série et un film des plus qualitatifs, *Kimetsu no Yaiba*, aka *Demon Slayer* pour l'international, entre à son tour dans la case vidéoludique. Mais le jeu est-il à la hauteur du matériau original ?

Signé par le studio CyberConnect2, grand habitué des adaptations des titres du *Weekly Shōnen Jump* en jeux vidéo (*Naruto* principalement mais aussi *Dragon Ball Z* et *Jojo's Bizarre Adventure*), *Demon Slayer: The Hinokami Chronicles* bénéficie donc *a priori* d'une certaine expertise en la matière. Pourtant, on ne peut s'empêcher d'être déçu par le résultat final.

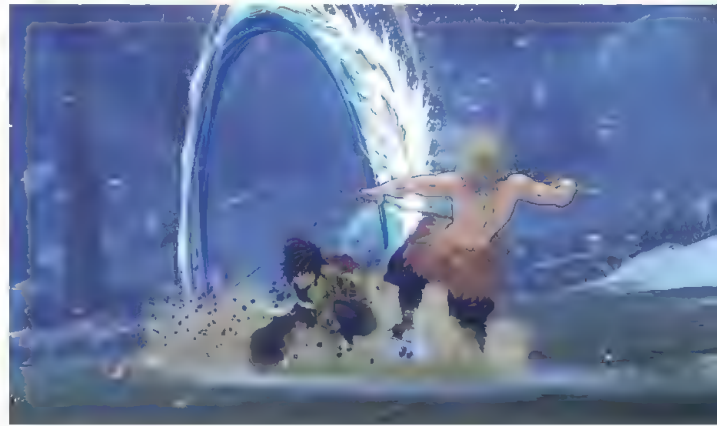
ULTIMATE SLAYER STORM

Sans surprise, nous sommes devant un jeu de combat 3D en 2 vs 2, et dans des arènes fermées où notre avatar peut se déplacer librement dans tous les sens. On sélectionne

deux combattants qu'il est ensuite possible de switcher pendant les affrontements, voire se servir du seul second personnage en soutien.



Pas de manipulations techniques comme dans les jeux de combat 2D (à base de quart et autres demi-cercles) et on est loin de la complexité d'un jeu de combat 3D non linéaire comme *SoulCalibur*, pour ne citer que la comparaison la plus évidente. Cette formule très grand public évoque évidemment les *Ultimate Ninja* du même studio et les habitués de cette série seront comme à la maison. Toutefois, après plus d'une quinzaine de jeux sur ce même modèle, il est dommage de voir que le studio n'a pas l'ambition de sortir de ce carcan. Beaucoup d'autres jeux de combat 3D parviennent à être accessibles, tout en proposant une véritable marge de progression et une vraie richesse de jeu (coucou *Super Smash Bros.*) mais ce n'est pas encore sur ce titre que CyberConnect2 sortira de sa zone de confort. Pour ne rien arranger, le roster n'est pas spécialement généreux en nombre de personnages jouables et certains des combattants à débloquent ne sont en réalité que des versions alternatives. Surtout, il faut farmer intensément pour les obtenir (ainsi que d'autres contenus bonus) à travers des



modes de jeu, certes variés, mais bien trop classiques. Cela sent le rallongement de durée de vie artificiel à peu de frais...

RESTE LE FAN SERVICE

Le jeu s'adressant avant tout aux fans de la licence, il ne s'embarrasse pas trop de narrer avec soin l'histoire. Celle-ci est donc racontée via des petites séquences à la mise en scène plate, décousue et sans conviction, alors qu'il aurait suffi de mettre des extraits du superbe *anime*... Et si l'exploration entre les combats était une bonne idée en soi, celle-ci se voit gâchée par un level design aussi minimaliste qu'archaïque. C'est d'autant plus dommage que le jeu avait du potentiel. S'il ne propose rien d'impressionnant sur le plan visuel dans l'absolu, il faut

concéder que les personnages sont bien modélisés (avec un joli cel-shading de rigueur) et bien animés en combat.

La présence des voix japonaises constitue un plus non négligeable (un aspect enfin compris par la plupart des éditeurs de nos jours) et les effets visuels pendant les joutes, notamment lors des coups spéciaux, assurent la dose de grand spectacle.

Au final, on a une fois de plus un jeu qui ne contentera que la partie la moins exigeante de la fanbase, ce qui est presque paradoxal avec l'orientation ouvertement grand public du gameplay. Trouver l'équilibre est toujours un exercice difficile...

Pa Ming Chiu





METROID DREAD

LA RÉSURRECTION INESPÉRÉE

Dix-neuf ans se sont écoulés depuis la sortie de *Metroid Fusion* en 2002 sur Game Boy Advance et seize ans depuis la première annonce de cette suite en 2005. Autant dire que ce cinquième épisode de la série principale s'est fait désirer ! Belle arlésienne, mais force est de reconnaître que l'attente en valait la peine.

Pour récapituler les événements, après tant d'années : à la fin de *Metroid Fusion*, Samus parvient à vaincre le parasite X (une créature capable de répliquer l'apparence de n'importe quel autre organisme en reproduisant son ADN) qui l'avait clonée. Mais un jour, elle reçoit un message lui indiquant la présence d'un nouveau Parasite X sur la planète ZDR. Les E.M.M.I., des robots de combat supposément invincibles, y sont immédiatement envoyés pour traquer le parasite, sans succès. Ils ne donnent plus de nouvelles après leur atterrissage sur la planète et il est peu probable qu'ils aient réussi leur mission avant de voir leurs communications coupées. Samus doit donc s'y rendre en personne pour

enquêter, mais à peine descend-elle de son vaisseau qu'elle est attaquée et vaincue par un mystérieux Chozo. Reprenant connaissance dans les profondeurs de la base de ZDR, la chasseuse de primes constate qu'elle a perdu une bonne partie de son équipement. Cerise sur le gâteau, ces E.M.M.I. sont bien dans le coin et toujours actifs, mais semblent avoir été reprogrammés pour chasser les intrus...

LA CROISIÈRE SAMUS

Prévu initialement sur DS, *Metroid Dread* débarque finalement sur Switch (ce qui tombe à pic pour accompagner la sortie de l'excellente version OLED de la console) et passe à la 2,5D. À savoir une modélisation

3D des éléments mais un gameplay toujours sur une ligne en 2D comme dans les anciens épisodes. La 3D permet toutefois de jolies transitions entre phases de gameplay et scènes narratives. D'ailleurs, certaines de ces scènes qui pourraient passer pour de la simple cinématique (impression d'autant plus renforcée par un filtre donnant un effet de grain photo) sont en réalité jouables.

Lorsque vous vous faites attraper par un E.M.M.I., vous devez trouver un timing pendant l'animation pour effectuer un contre et vous libérer (mais bonne chance vu qu'il n'y a aucune indication : deviner le bon moment relève plus du hasard qu'autre chose) et les boss ont aussi droit à des QTE. En parlant de cinématiques, on regrette que l'intro n'en propose pas et se contente d'une exposition des faits en images et panneaux de textes. Pour le reste, on retrouve tous les codes habituels que la licence a en partie



créés et popularisés, notamment le principe des niveaux labyrinthiques interconnectés avec certains passages qui ne s'ouvrent qu'une fois acquis certains pouvoirs, et le level design est une fois de plus affûté. Le gameplay est à l'avenant, avec une Samus très agréable à contrôler, plus fluide et vélocité que jamais.

Le seul bémol vient en fait des passages d'infiltration avec les E.M.M.I. qui ont tendance à casser le rythme de manière frustrante, mais ça reste un défaut mineur vu l'excellence du reste. Petite anecdote pour conclure : l'adaptation de *Castlevania* ayant été un succès, il se murmure que Netflix et le producteur Adi Shankar auraient dans l'idée de produire aussi une adaptation de *Metroid* en *anime* ! Si Nintendo accepte et que cela se fait, est-ce qu'on aura une histoire originale ou une adaptation de l'arc principal dont fait partie *Metroid Dread* ? À suivre...

Pa Ming Chiu





FENA Princesse Pirate

ONAVU

- Komi ne peut pas communiquer
- Ranking of Kings
- Lupin the Third part 6
- Sakugan
- The Heike Story
- FENA Princesse Pirate

- Night Head 2041
- Tous en en scène 2
- Platinum End
- Encanto
- Lapins Crétins Objectif Mars
- Scooby-Dool et Courage
- le chien froussard
- Mortal Kombat Legends of the Realms

AU MENU :

Quoi voir ou quoi rattraper,
d'un siège ou de mon canapé ?
Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre
sélection contrastée de nos coups de cœur et de nos coups de gueule.





KOMI NE PEUT PAS COMMUNIQUER

Pourtant on comprend tout !



古見さんは、
コミュ症です。

Netflix se met cet automne à l'heure du simulcast avec la diffusion hebdomadaire de *Komi ne peut pas communiquer*, adaptation d'une comédie romantique de qualité. L'attente en vaut-elle la chandelle ?

Komi est belle, classe, et suscite l'admiration de tous les élèves de son lycée privé. Pourtant, malgré les sollicitations de tous ses camarades et professeurs, aucun mot ne sort de sa bouche.

Pire, elle est tétanisée à l'idée de parler ! Face à cette paralysie sociale, Tadano, un jeune garçon, bien plus joyeux et extraverti, craque pour elle. Mieux, il lui propose de l'aider à se faire 100 amis.

UN ÉPISODE VITRINE SPLENDIDE

Le réalisateur Ayumu Watanabe est décidément insatiable. Après sa magnifique



adaptation des *Enfants de la mer*, et en attendant de le retrouver sur le portage de *Time Shadows*, l'artiste livre encore une participation remarquée. Sur Komi, il supervise le travail de Kazuki Kawagoe qui tient le poste de réalisateur pour la première fois. Comme souvent avec Ayumu Watanabe, la réalisation exploite totalement le matériel d'origine. S'il ne peut s'empêcher de citer



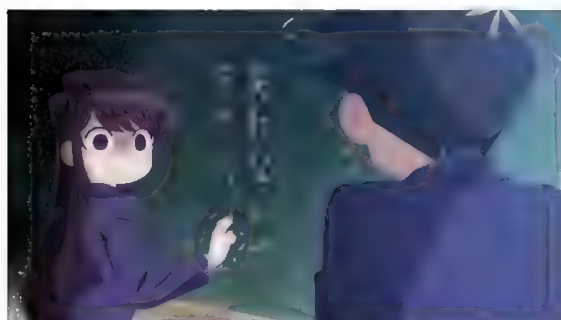
le manga le temps d'un plan ou deux, on ressent son exigence technique à tous les niveaux. À ce titre, le premier épisode est un bijou, digne d'un long-métrage : les tons de couleurs sont riches, l'animation ultra déliée, le jeu de caméra varié. Les hésitations de Komi transparaissent à l'écran, ce qui permet à Watanabe de s'amuser à loisir avec les ruptures de tons. Le réalisme de la gestuelle de Komi et une réalisation qui souligne son portrait de façon plus touchante tranchent avec des grimaces en SD toutes aussi craquantes, le tout sans transition. Le portage *anime* permet aussi de jouer avec le son. Ainsi, quand Komi tente de prononcer un mot, on croirait entendre une poule qui caquette ! Efficace.

LE SIMULCAST CHEZ NETFLIX

Malheureusement, on note une nette chute de qualité dès l'épisode 2. Si le niveau demeure très correct, c'est une petite douche froide tant l'ouverture faisait rêver.

Malgré tout, même si l'animation n'est pas aussi léchée, le solide montage permet de conserver l'ADN et l'intérêt du titre. Véritable succès au Japon, le manga de Tomohito Oda compte 23 tomes depuis son arrivée en 2016 dans le *Shūkan Shōnen Sunday* des éditions Shogakukan. Le titre reste inédit en France, mais pour combien de temps ? On espère que l'exposition de l'*anime* sera un argument vendeur pour les éditeurs hexagonaux. À l'occasion de la sortie de *Blue Period* et de *Komi ne peut pas communiquer*, Netflix adopte le simulcast, un épisode par semaine. Cela ne rattrape pas le décalage de quelques jours avec le Japon, mais c'est un nouveau mode de « consommation » qui s'ouvre sur Netflix. Idéal pour mieux digérer une œuvre et, peut-être, ralentir la course à la consommation. En revanche, on peut pester (une nouvelle fois) contre le sous-titrage et la traduction parfois catastrophique de la plateforme.

Bruno de la Cruz



ON A VU...



RANKING OF KINGS

Le roi de la saison

L'adaptation du manga *Ranking of Kings* – à venir chez Ki-oon – est LA grosse sensation d'automne. WIT Studio quitte les Titans et la tridimensionnalité pour s'occuper de cette chaleureuse aventure qui ne laisse personne de marbre. À suivre sur Wakanim.



Bojji est un petit prince sourd et muet. Cela apparaît comme une tare aux yeux du peuple quand on est destiné à prendre les rênes du pays, surtout

que le papa est un souverain à la bravoure reconnue. Bojji est perçu comme faible et peu débrouillard. Il subit les railleries et souffre de la comparaison avec son demi-frère cadet. Pour autant, avec son grand sourire figé sur sa petite figure, il n'en démord pas : il sera le meilleur des rois !

WIT FAIT, BIEN FAIT

Éteint par sa généreuse et remarquable adaptation de *L'Attaque des Titans*, Wit Studio ne ménage pas ses efforts avec *Ranking of Kings*. Certes, le matériel d'origine est ici plus rond, plus malléable,

plus apprivoisable, mais WIT ne mesure pas ses efforts en annonçant 23 épisodes dans sa besace. Au contraire, la représentation graphique est ambitieuse, tout en volume. Chaque gimmick du héros et de l'ombre Kage qui l'accompagne (après lui avoir racketté ses habits) témoigne d'un grand soin apporté à l'*acting* (peur, hésitation, fierté), avec une approche stylisée totalement craquante. Outre la mignonnerie hypnotique de Bojji,

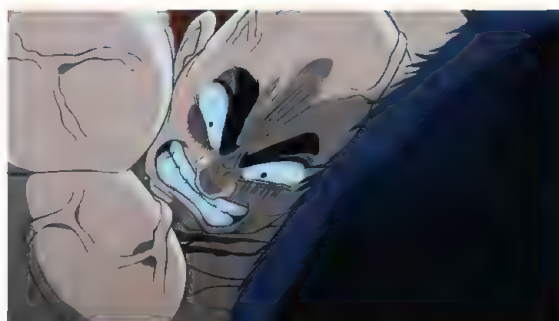




la série semble s'orienter vers l'*heroic-fantasy*, avec son cadre médiéval chevaleresque, ses affrontements à l'épée et ses légendes. Autant d'éléments là aussi traités avec gourmandise. Après une introduction pleine de douceurs, la dramaturgie et l'épique viennent foudroyer notre cœur. D'autant que Bojji, sous son manteau un peu pataud, cache un grand talent de guerrier. Son handicap serait-il finalement une force ?

IL N'Y A QU'IMAI QUI M'AILLE

Ranking of Kings fait partie de ces petites histoires simples qui ont quand même quelque chose à dire et qui profitent d'un



staff de talent pour l'exprimer. Ce projet permet à Yōsuke Hatta de signer sa première réalisation après avoir tombé pas mal de storyboards chez Madhouse. Il a l'œil pour proposer un jeu d'échelle efficace nous permettant de nous attacher à cette petite boule de Bojji ou de ramper sur le sol avec Kage. Hatta est accompagné par l'animateur phare local Arifumi Imai, et on comprend mieux pourquoi le mouvement vibre littéralement dans *Ranking of Kings*. On n'oubliera pas de citer Yuji Kaneko (habitué de Trigger) à la direction artistique avec ses décors très frais et colorés, réalisés à la main ou sur tablette, qui contribuent à l'onirisme d'une œuvre qui deviendra certainement une référence.

Bruno de la Cruz

C'EST AUSSI DISPO EN VF !

Depuis petit Wabimaru nous fait un Ranking of Kings qui est un véritable trésor pour les fans de l'anime. La série est disponible en VF sur les plateformes de streaming. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site de l'éditeur. Vous pouvez aussi vous abonner à notre newsletter pour être informé des dernières nouveautés.



LUPIN III PART 6

Un demi-siècle de vadrouille pour Lupin

Après l'Italie ou la France, Lupin et son gang composé de Daisuke Jigen, Fujiko Mine et Ishikawa Goemon débarque en Angleterre. À l'heure de ses 50 ans, le célèbre voleur arrivé en 1971 sur les écrans y croise la route d'un certain Sherlock Holmes. La confrontation fait des étincelles...

C'est une année historique pour *Lupin III*. Alors que le manga de Monkey Punch est désormais disponible dans une édition best-of aux éditions Kana, l'*anime Part 6* arrive quasiment en simulcast dans l'Hexagone. Lupin, ou *Edgar de la cambriole* pour les plus anciens, a beau être un visage emblématique de l'animation japonaise, son exportation en France reste compliquée¹. On se souvient que la Part 5, qui se déroule pourtant en France, avait mis près de deux ans avant de nous parvenir. Pour cette sixième partie, la chaîne Mangas propose une diffusion en VOSTFR avec quelques jours de décalage. Un moindre mal donc, et une belle surprise pour les fans.

LUPIN ACCUSÉ DE MEURTRE

« *Mentir et tuer sont une seconde nature pour moi.* » C'est un fait, Lupin demeure un bandit. On a connu moins cool, charmeur et fantasque, certes, mais ce n'est pas suffisant pour que Sherlock Holmes ferme les yeux sur ce dossier. Quand le célèbre détective anglais apprend la présence de Lupin dans sa ville, son sang ne fait qu'un tour. En effet, Lupin est accusé du meurtre du Docteur Watson ! L'opposition entre deux grands talents, nourrie par cette sombre histoire et les manigances d'un groupe secret, n'en demeure que plus passionnante puisqu'elle confronte des personnalités n'ayant jamais connu la défaite. Le ton n'est pas à la rigolade. Avec un tel pitch et un anniversaire si



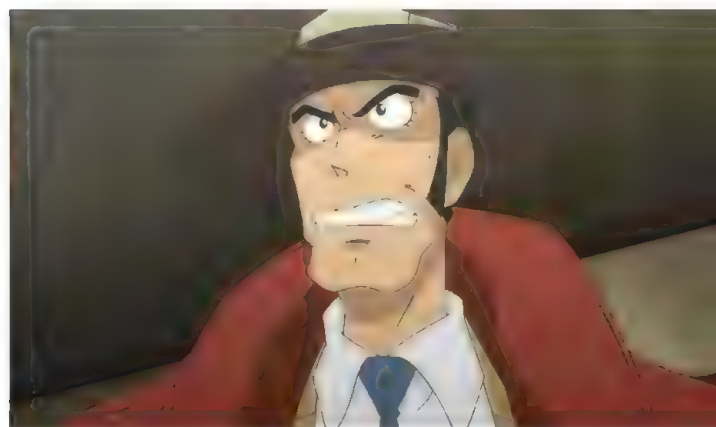
important, le studio TMS ne pouvait pas se rater en production. Le voleur, toujours bien traité, profite une nouvelle fois d'une belle animation. L'action est pêchue, il y a du rythme, les personnages dégagent toujours un charme et une fraîcheur inépuisables. Les intrigues semblent solides et conservent leur dose de violence (terrorisme, arme à feu, sang...) sans amoindrir l'humour inhérent à la licence. On peut pester contre les (quelques) modélisations de bolides en 3D, mas les superbes décors réalistes (de Yusuke Takeda et Hiromasa Ogura) favorisent l'immersion.

BONJOUR MAMORU OSHII, AU REVOIR KIYOSHI KOBAYASHI.

Pour son 50^e anniversaire, Lupin réunit quelques invités de qualité dans son staff,



à commencer par Mamoru Oshii qui assure l'écriture d'un épisode. C'est une forme de revanche pour le vétéran après son projet de film avorté dans les années 1980. Sobre, son épisode reflète bien sa facette prolixue et adulte. Enfin, nous avons pu entendre la dernière performance du *seiyû* Kiyoshi



Kobayashi. À 88 ans, la voix historique de Jigen a tiré sa révérence après l'épisode 0 qui ouvre la Part 6 et laisse sa place à Akio Otsuka (Solid Snake dans *Metal Gear Solid* ou Jet Black dans *Cowboy Bebop*).

Bruno de la Cruz

1. À ce jour, la partie 3 demeure inédite, tout comme plusieurs téléfilms. Les ventes vidéo n'enregistrent pas des scores très flatteurs non plus





SAKUGAN

Le retour de Satelight ?

Après une avant-première plutôt catchy, l'*anime* original *Sakugan* lance définitivement les hostilités sur Crunchyroll. Avec son *mecha* copiloté par un père et sa fille, cette série permet-elle au studio Satelight de refaire positivement parler de lui ?



L'interrogation interpelle autant qu'elle traduit un triste constat

: depuis plusieurs années, le studio Satelight peine à trouver son œuvre référence, celle qui lui permettra de séduire les jeunes générations. Pourtant, la maison de Shôji Kawamori (ici *kaiju designer*) ne ménage pas ses efforts pour proposer des productions originales mais qui, faute de fondations techniques solides, s'affaissent vite. Avec

Sakugan, Satelight dégage un concept clair et une 3D bien dans ses pompes dans laquelle un père et sa fille sortent des galeries souterraines via un *mecha* foreur pour suivre les traces d'une légende urbaine.

MAKING-OF

Ce n'est pas la première fois que l'on découvre un futur dystopique où l'Humain vit sous terre. L'intérêt de *Sakugan* réside davantage dans son ton, résolument fun, symbolisé par l'utilisation du robot. Le *mecha* est ici plutôt rondouillard et bondissant, faisant valoir son agilité et sa dimension d'outil – il peut forer à l'aide de grosses vrilles situées à l'extrémité de ses bras – plutôt que sa puissance. Le *designer* français qui s'en est occupé, Stanislas Brunet, nous en dit un peu plus sur son travail : « C'est Jun'ichi Wada (La Disparition de Yuki Nagato), le réalisateur qui avait apprécié mon aide sur *Shuumatsu Nani Shitemasu ka?*, qui





m'a sollicité pour tenir le poste. On dit que je suis plutôt doué pour imaginer des robots mignons ou ramassés (rires). Ici, il voulait un robot d'exploration minière, qui ressemble à un engin de chantier, avec un profil de voyageur bien équipé. J'ai donc ajouté l'idée d'une transformation en un véhicule un peu SD façon Metal Slug et ils ont apprécié. Il faut être force de proposition. »

Un drôle de mecha piloté par un duo père-fille au top. Le premier, un peu rustre, fait valoir sa maîtrise de l'engin tandis que la seconde (interprétée par Amane Kanon, une nouvelle venue), très mature et caractérielle, possède toutes les qualités d'une stratège. Un binôme très *buddy movie* qui doit faire preuve de malice pour éviter les hordes de *kaiju* sévissant à la surface. Grâce aux *character designs* branchés du mangaka Yuuji Iwahara (*Dimension W*), ce coup de polish fait du bien au CV du studio (on n'ira pas jusqu'à dire que

Satelight veut faire du Trigger). En tout cas, tant que la technique tient, la 3D est plutôt jolie sur le mecha mais un peu moins sur les *kaiju*, le show est appréciable.

LIGHT MAIS FUN

Le projet *Sakugan*, d'abord labélisé *Sack&Guns!!*, s'inscrit dans le cadre du programme Project ANIMA¹ visant à produire des œuvres via un appel à contribution. Dans la catégorie SF/Robot, c'est le titre *Labyrinth Marker*, rebaptisé *Sakugan* pour sa version *anime*, de Nekotaro Inui qui l'a emporté. C'est donc Satelight qui hérite du bébé, et si les premiers épisodes ne promettent pas l'émergence d'un chef-d'œuvre, nous avons là une honorable proposition *mecha*.

Bruno de la Cruz

1. Les studios J.C. Staff et Doga Kobo s'occuperont respectivement des projets type Fantasy/Isekai et Jeu Vidéo/Jeunesse, *Mahôtsukai ni Narenakatta Onnanoko no Hanashi* et *Mobius Dust*.



ON A VU...



THE HEIKE STORY

Plaies vives et sang bleu

Basé sur une traduction moderne datant de 2016 de *La Chronique des Heike* signée Hideo Furukawa, dont le bandeau est dessiné par un certain Taiyô Matsumoto, *The Heike Story* est le nouvel *anime* de Science Saru. Il amorce un renouveau puisqu'il s'agit de la première série du studio à ne pas être réalisée par Masaaki Yuasa.



Alors que la sortie du film *Le Roi Chien* (*Inu-Oh*) de Masaaki Yuasa approche à grands pas, le studio Science Saru produit

l'*anime The Heike Story*. Ce n'est pas un hasard si le premier est basé sur un livre écrit par Hideo Furukawa et que le second s'inspire de sa traduction moderne d'un classique japonais. Les deux œuvres sont liées : *Le Roi Chien* se déroule trois siècles après les événements de *The Heike Story*. On pourrait aborder cette série comme un prologue ou une clé de compréhension de l'univers du futur film, mais ce serait lui faire injure de la réduire ainsi.

The Heike Story retrace la Guerre de Genpei, opposant les Taira aux Minamoto et dont le dénouement marque la fin de l'ère Heian.

L'histoire est racontée selon le point de vue de Biwa, une jeune fille capable de lire dans l'avenir, dont le père a été tué par le clan Heike. Elle est recueillie par Taira no Shigemori, le fils aîné du chef du clan. Capable de voir les morts, il comprend que ce sont les siens qui ont assassiné le père de Biwa. La jeune fille, qui tente de se faire passer pour un garçon, grandit au sein des Taira et elle prédit leur perte. Ainsi, on est face à une série qui brille par ses moments de vie quotidienne, les rapprochements entre les personnages et les scènes contemplatives rendues fascinantes par la direction artistique de Tomotaka Kubo, qui a notamment travaillé sur les décors du *Conte de la princesse Kaguya*. Ces scènes contrastent avec la vision d'un avenir pessimiste de la jeune fille, qui craint un futur qu'elle n'est pas en mesure de changer. C'est ce qui fait tout le tragique de l'*anime*,



car les jours paisibles sont mis en opposition avec le présage de l'horreur de la guerre.

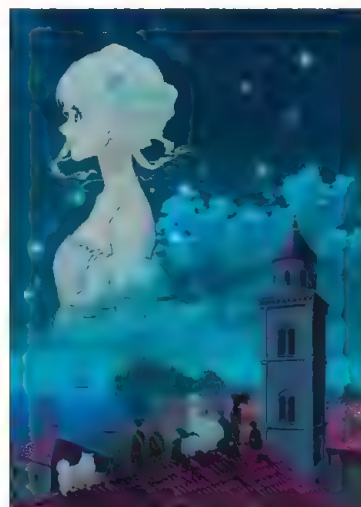
Diffusée sur Wakanim depuis septembre 2021, cette série marque le renouveau de Science Saru, le studio fondé par Masaaki Yuasa et Eunyoung Choi, qui s'ouvre enfin à de nouveaux réalisateurs comme on a pu s'en rendre compte dernièrement à travers *Star Wars : Visions* ou encore avec l'annonce de *Tatami Time Machine Blues* qui sera réalisé par Shingo Natsume. De fait, *The Heike Story* est réalisé par Naoko Yamada.



Celle-ci est accompagnée à l'écriture de Reiko Yoshida, avec qui elle forme un duo indissociable ayant produit des *anime* culte au sein du studio Kyoto Animation, tels que *K-on!* ou encore *A Silent Voice*. Assurément des maîtresses pour le genre « tranche de vie ». Découvrir leur art au sein d'un studio aussi atypique que Science Saru est un doux rêve qui devient réalité, d'autant plus qu'elles sont accompagnées de Furniko Takano au *character design*. Espérons qu'elle reçoive enfin sa juste reconnaissance, elle que Masaaki Yuasa place comme une de ses mangakas préférées. Une autre caution si besoin que le renouveau et la continuité font bon ménage.

Joan Lainé





FENA PRINCESSE PIRATE

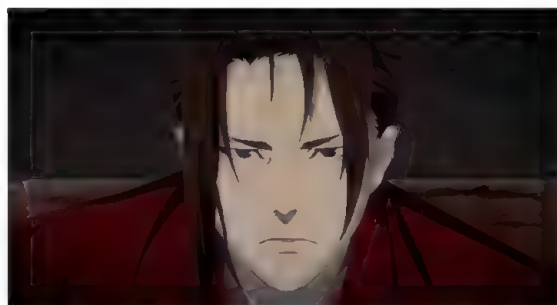
Un petit goût de paradis

Présenté lors du Festival international du film d'animation d'Annecy 2021, *Fena Princess Pirate* (Kazoku Ôjo) est une mini-série en 12 épisodes de Kazuto Nakazawa destinée à Crunchyroll et Adult Swim diffusée depuis le 15 août 2021. Elle emporte le spectateur dans une quête à la beauté envoûtante.

Dans un XVIII^e siècle alternatif, Fena Houtman, orpheline échouée sur une plage 10 ans plus tôt, est une adolescente à l'allure singulière qui fait tourner toutes les têtes. Elle a été élevée dans une maison close de Shangri-La, l'île des plaisirs (des hommes) où se retrouvent les soldats de l'Empire britannique. Alors que son anniversaire approche, elle doit être vendue au plus offrant mais, refusant son triste destin, elle s'échappe et fait la rencontre de mystérieux ninjas. Grâce à eux, elle découvre peu à peu la vérité sur sa famille et se lance dans un voyage semé d'embûches et de découvertes.

En s'enfuyant de Shangri-La, Fena recouvre non seulement sa liberté de mouvements mais, heureux hasard, un des guerriers ninjas qu'elle rencontre n'est autre que son ami d'enfance qu'elle croyait mort dix ans plus

tôt dans l'attaque du navire de son père. Arrivée sur l'île de ses nouveaux compagnons surnommés les « guerriers gobelins », elle comprend qu'elle a une mission de la plus haute importance à accomplir. Il est décidé qu'ils l'accompagneront pour élucider les mystères qui entourent sa famille et payer une ancienne dette. Guidée par un étrange héritage de son père et de vagues souvenirs,





Fena et l'équipage de la Bonite parcourent l'Europe, traversant maints dangers.

Bien vite, Fena se rend compte que sa liberté a un prix et que les événements de son passé et son présent n'ont rien de fortuit. Elle est le rouage principal d'un engrenage qui la dépasse et s'est mis en place bien avant sa naissance, et qui la pousse à faire certains choix parfois risqués pour ses compagnons, pour elle-même et pour l'avenir.

Du côté graphique, le style de Kazuto Nakazawa (character designer pour l'iconoclaste *Samurai Champloo*, et réalisateur de *B : The Beginning*) saute aux

yeux pour un rendu charmant et résolument moderne. Si la production de l'*anime* a été entravée par la situation sanitaire (voir interview *AnimeLand* n° 236), le résultat est plus que probant, en particulier le travail sur la couleur et la lumière qui offre un rendu proche de la qualité d'un film. Ici, le studio I.G est au top de sa forme. Autre point important à souligner, la bande-son est signée Yuki Kajiura (*Sword Art Online*, *Demon Slayer*, etc.)

En seulement 12 épisodes, Kazuto Nakazawa (réalisateur, scénariste, animateur principal, etc.) propose un univers cohérent et riche avec des personnages attachants tout en évitant certaines longueurs. Hélas, c'est un peu court pour développer les personnages secondaires, pourtant pleins de potentiel. Au final, un *anime* original et riche en rebondissements mêlant humour, romance légère, drame et action dans un cocktail équilibré et lumineux. Aussi mérite-t-il de recevoir une jolie attention.

Sandra Bernard



ON A VU...

NIGHT HEAD 2041

Frères ennemis

Night Head 2041 est une mini-série de 12 épisodes réalisée par Harakawa Takamitsu d'après un drama de 1992 d'Iida Joji (qui est aussi le scénariste de la présente série) disponible sur Crunchyroll depuis le 14 juillet 2021. Elle narre les turpitudes de deux fratries que tout oppose, l'une dotée de pouvoirs psychiques, l'autre appartenant aux forces spéciales.



Naoto et Naoya Kirihara sont isolés du monde depuis leur enfance suite à la découverte de leurs pouvoirs psychiques. Des années plus tard, ils sortent du centre d'études scientifiques où ils ont grandi et découvrent le monde nouveau qui rejette fermement toutes les croyances religieuses ou surnaturelles. Ils sont rapidement repérés et traqués par les forces spéciales, plus spécialement par Takuya et Yuya Kuroki, qui ne sont pas des humains ordinaires.

En 2041, les sociétés japonaise et occidentale ont basculé dans un autoritarisme forcé qui interdit toute croyance et, de manière plus générale, les œuvres de l'esprit comme la littérature dont de nombreux ouvrages de fiction ou sur la psychologie. Les sociétés

fondées sur le rationnel et le scientifique empêchent toute évocation spirituelle, mystique ou créative suite à une étrange troisième guerre mondiale.

Les dissidents sont traqués quel que soit leur âge et rééduqués. Pire encore, ceux qui sont

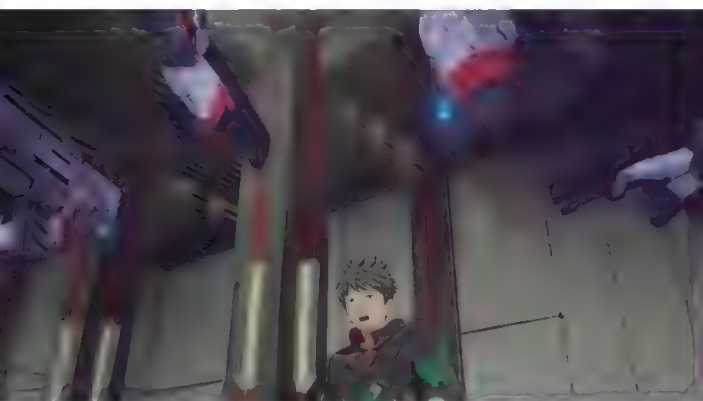


©IIDA JOJI/NIGHT HEAD 2041 Project



soupçonnés d'avoir des pouvoirs psychiques sont le plus souvent abattus par les forces spéciales. C'est dans ce contexte que Naoto et Naoya se retrouvent mêlés à la dissidence, guidés par une jeune fille à la nature éthérée. Les deux fratries sont étrangement liées et présentent de fortes similitudes en matière d'histoire et de capacités. Entre intimité, incompréhension et haine, leur relation évolue, entraînant nombre de remises en cause et découvertes spectaculaires, autant de prétextes pour développer l'intrigue et placer des scènes d'action de plus en plus ébouriffantes.

Plusieurs références à *Akira* sont glissées au fil des épisodes, comme les recherches sur les capacités dormantes du cerveau humain – communément appelées Night Head –, les manœuvres des militaires pour les éveiller,



le fanatisme religieux, les conséquences de la troisième guerre mondiale... Cependant, contrairement au manga d'Otomo, tout est ici abordé de manière beaucoup plus légère.

Dans cette réalisation entièrement en 3D de facture très correcte signée par le studio Shirogumi, les protagonistes ont bénéficié d'un character design renouvelé par rapport à la série de 2006 *Night Head Genesis*, grâce au travail d'Oh! Great (*Enfer et paradis*, *Air Gear*). La BO a été confiée à Yutaka Yamada, déjà à l'œuvre sur *Tokyo Ghoul* et *Vinland Saga*.



Le point de départ des deux séries est le même, mais ici, les reproches faits à la série de 2006 semblent avoir été en partie pris en compte. L'intrigue en 12 épisodes ouvre de multiples voies en un scénario relativement touffu mené tambour battant. Chaque épisode apporte son lot de révélations et de scènes d'action mais aussi de flashbacks parfois un poil redondants, bien qu'ils apportent un petit plus. Après un passage nébuleux, la série retombe sur ses pieds pour offrir un divertissement sympathique et cohérent.

Sandra Bernard

ON A VU...



WHITE SNAKE

Démons et serpents, même combat

La légende du Serpent Blanc fait partie des classiques incontournables du folklore chinois et japonais. La version chinoise en 3D de 2019 nous arrive enfin, après avoir été présentée à Annecy il y a deux ans, grâce aux bons soins de la Warner. Un film à l'esthétique le plus souvent magnifique mais qui manque d'âme.

White Snake (serpent blanc en français) est un film déroutant : il nous présente deux princesses évanescentes qui discutent le bout de gras quand soudain le récit bascule 500 ans plus tôt. On y découvre les deux mêmes qui se révèlent de fait des démons mi-femme mi-serpent. Une d'entre elles, Blanca, a pour mission de neutraliser un général ambitieux adepte de la magie mais elle échoue et perd la mémoire. Elle est recueillie par un chasseur de serpents un peu bêta appelé Xuan. Peu impressionnée par la nature monstrueuse de la jeune femme, il décide de l'aider à recouvrer la mémoire et très vite leur relation devient intime. C'est bien nécessaire pour trouver la force d'affronter toute une ribambelle de vilains plus ou moins réussis. Une fois le souvenir remémoré, le film se conclut sur une note bouddhiste dont la portée échappera aux non-initiés.

White Snake a eu nettement moins de succès au box-office chinois qu'une autre adaptation du folklore chinois, *Ne Zha*, qui a fait sur la seule Chine plus de 725 millions de dollars et

que Netflix a brièvement rendu disponible dans son catalogue. Comme *Ne Zha*, il a du mal à trouver le bon équilibre entre humour naïf et bon enfant, discours lénifiant, séquences calmes inspirées et souvent sublimes coincées entre des combats pour la plupart spectaculaires. Les deux héros manquent cruellement de consistance, et le chien pataud qui les accompagne ne parvient pas à sortir du stéréotype. Les autres personnages souffrent d'une animation inégale, tantôt fluide, tantôt heurtée. Ils ne sont aucunement aidés par des dialogues très bateau et des situations très convenues.

© LICHT CHASER AN MATIONS STUDIOS





Dans le lot une démonsse marchande se distingue grâce à sa folie pop et acidulée qui détonne dans un ensemble très contrôlé. On s'étonnera en outre de la sensualité de la scène d'union sexuelle, inhabituelle dans ce genre de production plus encline d'ordinaire à suggérer plutôt qu'à montrer. On devine derrière le manque d'homogénéité la difficulté pour la production à obtenir une qualité égale de la part des différentes équipes en charge des séquences.

Qu'à cela ne tienne, *White Snake* est une nouvelle preuve que les studios chinois sont plus que capables de rivaliser avec leurs homologues américains et européens. S'ils pêchent sur des points narratifs ou manquent de pédagogie (des énigmes symboliques sont par exemple résolues sans qu'on en connaisse les fondements), les ambitions en matière de rendu et d'atmosphère méritent qu'il soit vu sur le plus grand écran possible. On observera enfin que le film a été réalisé il y a près de trois ans et on y retrouve

plusieurs éléments qui étaient aussi dans *Raya et le dernier dragon* de Disney, demi-réussite du début d'année. Notons enfin qu'une suite à ce film est sortie cet été en Chine, et il serait intéressant de pouvoir la découvrir aussi, histoire de.

Sébastien Célimon



ON A VU...



PLATINUM END

Qui sera le digne successeur de Dieu ?

Alors que le manga vient de se conclure en France, l'adaptation *anime* a rapidement pris la relève dans nos contrées. Que vaut le titre signé par le duo mythique de *Death Note* en version *anime* ? On vous dit tout.

Mirai n'a plus goût à la vie. Il tente de se suicider en se jetant du haut d'un building. Avant même que sa tête ne touche le sol, un ange, Nasse, le sauve *in extremis* de la mort. Elle lui propose alors d'acquérir de puissants pouvoirs afin de lui donner espoir en l'avenir. Mais en acceptant cette offre, Mirai est loin de s'imaginer ce qui l'attend réellement : une course mortelle pour devenir le prochain Dieu.

Au moment où ces lignes sont écrites, seuls cinq épisodes sont sortis sur les vingt-quatre prévus. L'*anime* adapte le manga dans son intégralité. L'intrigue reste fidèle à l'œuvre d'origine. En charge du projet, on retrouve le studio Signal.MD, connu pour avoir fait les films d'animation *Hirune hime*, *rêves éveillés* et *Wonderland : Le Royaume sans pluie*.

Hideya Takahashi (*Jojo's Bizarre Adventure : Golden Wind*) est en charge de la réalisation et le *character design* a été assigné à Kôji Ôdate (*No Game no Life*). Côté graphique, ils ont devant eux un sacré défi.

On ressent la difficulté du côté du trait. Les dessins de l'*anime* sont lacunaires même si





quelques scènes-clés se détachent (mention spéciale aux plans panoramiques). Dans le manga, on peut entrevoir deux types de dessins. D'un côté, des dessins sombres, voire sanglants pour les humains. De l'autre, des dessins lumineux et purs pour les anges. À l'écran, il aurait été intéressant de retranscrire cet effet visuel de manière plus accentuée. Les scènes d'action ne sont pas assez dynamiques, l'animation est comme figée. C'est franchement dommage pour un *anime* à l'esprit *Battle Royale*.

Ce qui hausse le niveau cependant, c'est que la réflexion sur le bonheur au cœur du manga – jusqu'où sommes-nous prêts à aller pour l'acquiescer ? – est bien rendue. S'y ajoute un questionnement sur le rôle et la place de Dieu. En effet, les 13 candidats au titre de Dieu ont été choisis selon des critères bien précis. Par exemple, il faut que la personne ait soit perdu sa raison de vivre, soit n'en ait jamais trouvé. Chaque profil a des motivations différentes, que ce soit pour devenir Dieu ou même dans

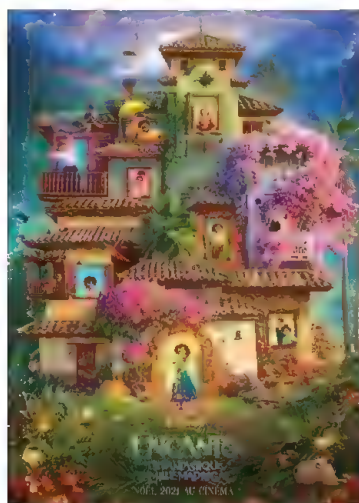


l'usage des outils angéliques. Suivant le rang de l'ange (rang 1, rang 2 et rang suprême), le candidat ne dispose pas des mêmes atouts. Ceux-ci varient entre une flèche rouge équivalente à la flèche de Cupidon, une flèche blanche qui tue en un instant et des ailes angéliques qui permettent de voler à une vitesse inimaginable. Le spectateur est ainsi souvent amené à se questionner. Que ferions-nous si nous possédions tout ou partie de ces pouvoirs ? Peut-on garder une éthique humaine en possédant des atouts aussi démesurés ? Ce sont ces tiraillements qu'on peut voir chez certains personnages qui rend l'œuvre palpitante. Ce n'est pas l'*anime* de l'année, mais sur le fond il reste tout de même divertissant.



Agnès André

ON A VU...



ENCANTO

Du rififi chez la Famille Madrigal

Sorti fin novembre, *Encanto* se veut un enchantement. Ce film musical, à partir de son joli postulat (une maison magique réagit aux attermoissements de ses résidents), se veut profond, mais n'y parvient pas toujours, à cause d'une forme pas toujours raccord.

Dans une Colombie de rêve, un village entouré de nature et de montagnes se tient à l'abri du monde. Là, une maison magique abrite la famille Madrigal. Chaque membre de la famille possède un pouvoir qui est mis au service de la communauté. À vrai dire, seuls deux sont vraiment utiles : la force herculéenne de Luisa et le pouvoir guérisseur de Julieta, la mère de Mirabel, l'héroïne à lunettes du film. Les autres sont au mieux distrayants (parler aux animaux, semer des fleurs tout autour de soi), soit carrément ambigus (se transformer en la personne que vous voulez, entendre tout ce qui se dit à des kilomètres de distance, agir sur le climat sur des zones minuscules en fonction de vos humeurs...). Un, enfin, vaut à Bruno, son détenteur, d'être ostracisé : prédire le futur.

Au-dessus de ce bouillon de personnalités et d'énergie, règne la matriarche veuve Abuela Alba avec une fermeté douce. L'équilibre de la communauté tient sur ses épaules et sur sa féroce volonté de protéger les siens, enfants comme voisins.

SILENCIO BRUNO

Mais tout n'est qu'affaire d'interprétation. Quand Bruno prédit que la maison peut s'écrouler à cause de Mirabel, et quand cette dernière se voit refuser un don, cela est compris comme l'annonce de malheurs à venir. Bruno disparaît, Mirabel s'emploie pour palier son absence de don et provoque malgré elle des catastrophes qui mèneront à la réalisation (ou non) de la prédiction. Le bel édifice familial est sapé de l'intérieur et



moments importants avec son seul véritable pouvoir : son autorité.

CHANTER MOINS, AIMER PLUS

On comprend bien la dimension métaphorique de la maison dont la magie reflète les puissants liens familiaux. On sent bien que tout est question d'équilibre et que ça demande une constante remise en question. Mais pour intéressant que soit ce conte, il est déséquilibré par deux éléments essentiels : d'une part, la musique est omniprésente, oscillant entre frénésie et hystérie, et les chorégraphies ne sont pas toujours claires dans leurs gesticulations ; d'autre part, dans ce monde-ci, tout le monde il est beau, gentil, souriant, prompt à rire, et cette bonne humeur de façade est tout simplement épuisante. C'est dans ses séquences sans parole, sans chant, sans magie finalement, que le film enchante le plus... Un comble, non ?

Sébastien Célimon



ON A VU...



LES LAPINS CRÉTINS INVASION : OBJECTIF MARS

Un passage au long
sans longueur

Nés sur les consoles de jeux, *Les Lapins Crétins* se déclinent désormais sur plusieurs supports, dont l'animation. Avec *Objectif Mars*, ils s'essaient pour la première fois au long-métrage. Et réussissent la transformation.

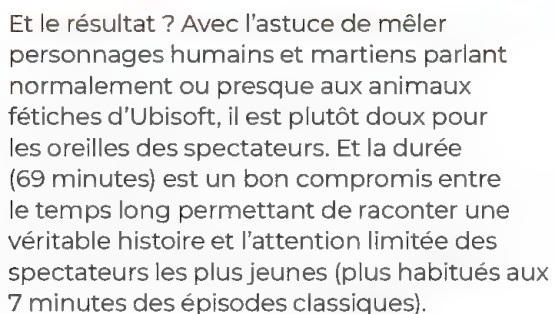
Les Lapins Crétins vous connaissez ? Ce sont les lagomorphes blancs bipèdes quasi

vite agaçante pour les adultes, ils ne s'étaient pas encore essayés au format long. C'est chose faite depuis le 29 septembre dernier avec *Les Lapins Crétins Invasion : Objectif Mars*.

indestructibles et complètement abrutis qu'Ubisoft créa en 2006 pour en faire les adversaires de sa star d'alors, Ray Man. Depuis, ces lapins se sont multipliés en ayant une franchise de jeux vidéo dédiée, mais également des BD, des peluches, des jeux de société et depuis 2013, une série de courts-métrages d'animation diffusée sur France 4 et Okoo, pour le plaisir des plus jeunes spectateurs. Ne parlant pas réellement sauf une langue inventée à base de « bwa bwa »,



© 2021, Ubisoft Film & Television



Ces détails techniques posés, sachez que ce film, même s'il s'adresse avant tout aux enfants, est une vraie réussite pour les petits comme pour les grands. Le pitch est simple : Un entrepreneur mégalomane (qui n'est pas sans rappeler un certain Elon Musk) rêve de conquérir Mars. Mais pour ce faire, il décide d'épargner les vies humaines en envoyant vers la planète rouge un équipage

d'imbéciles heureux particulièrement résistants : des Lapins Crétins. Parmi eux, Barbu : moins bête que les autres, il fera tout pour embarquer, retrouver son correspondant martien et contrecarrer les plans maléfiques de l'entrepreneur (qui ne s'arrêtent pas à l'exploration spatiale). Il sera aidé, le plus souvent sans s'en rendre compte, par le reste de l'équipage, mais également par une chercheuse et un gardien fan de soap opera.

Hormis un Martien pouvant parfois impressionner les plus jeunes par son appétit, ce passage au format plus long convient bien pour la série. On y retrouve les gags qui font la saveur des Lapins Crétins depuis leurs premiers tirs de ventouse, mêlés à une histoire bourrée d'action et de références qui feront sourire les plus grands. Ceux-ci se prendront également de tendresse pour Barbu, Disco et les autres Lapins, finalement nettement plus attachants que stupides.

Stéphanie Chaptal



ON A VU...



SCOOBY-DOO ! ET COURAGE LE CHIEN FROUSSARD



Rencontre au sommet de la peur entre canidés !

Si le concept des aventures de Scooby-Doo est délicieusement simple, il se prête également merveilleusement à la rencontre avec d'autres univers. Dans ce long-métrage, le gang de la Mystery Machine rencontre une vedette de Cartoon Network : Courage le chien froussard.

Pourquoi a-t-il fallu si longtemps pour enfin organiser une rencontre entre les deux chiens les plus craintifs de toute l'animation ? Alors qu'ils hantent nos écrans de télévision, respectivement depuis 1969 et 1999, dans des séries mêlant humour et paranormal, Scooby-Doo et Courage ne s'étaient jusqu'à présent jamais rencontrés. C'est chose faite avec *Scooby-Doo ! et Courage le chien froussard* (*Straight Outta Nowhere: Scooby-Doo ! Meets Courage the Cowardly Dog*), trente-troisième long-métrage d'animation du grand danois et de ses comparses humains.

Comme souvent, l'histoire va tourner autour d'un mystère — quel est ce bruit mystérieux qui fait danser les chiens et réveille les cigales géantes ? — et de sa résolution, avec moult quiproquos, gags et courses-poursuites dans les dédales d'une demeure étrange. Mais s'y ajoutent le côté satire sociale, l'absurdité et l'horreur propres à la série où sont nés Courage, le chien froussard et son couple d'humains, Muriel et le misanthrope Eustace. Le tout en mélangeant visuellement les deux identités graphiques des deux séries, même si hormis pour les personnages issus de Courage, le chien froussard, c'est surtout le



titre *Scooby-doo* qui domine à l'écran, en particulier pour les décors.

Faut-il se laisser séduire par ce long-métrage ? Si vous êtes fan de l'une ou l'autre des deux franchises, la question ne se pose même pas. Les deux univers se mêlent harmonieusement avec des gags récurrents bienvenus (comme le fait que Vera donne sa langue au chat à chaque fois que Muriel lui propose une énigme pourtant bien connue, où le côté bricoleuse aux gadgets digne

d'ACME de Daphné) et chacun y retrouvera ce qui lui plaît dans chaque franchise. Si vous ne connaissez pas parfaitement ni l'une ni l'autre des franchises, c'est un bon divertissement pour initier en douceur les plus jeunes aux « histoires qui font peur » et à l'humour loufoque sans pour autant lasser les plus grands. Vous ne verrez pas les 78 minutes de ce dessin animé passer. Le genre de long-métrage idéal pour transformer la corvée de repassage en moment de détente !

Stéphanie Chaptal



ON A VU...



MORTAL KOMBAT

LEGENDS : BATTLE OF THE REALMS

Baston loin de la maison !



2021 fut l'année de *Mortal Kombat* : après un film en images réelles qui tente de relancer la franchise sur grand écran, ce *Mortal Kombat Legends : Battle of the Realms* veut la faire vivre en animation sur le canapé. Un conseil ? Faites plutôt chauffer la console !

Loin des consoles de jeux, la franchise *Mortal Kombat* pourrait pour les spectateurs se résumer en cette phrase

célèbre de Dewey, le petit frère de Malcom in the Middle : « Je ne m'attendais à rien, je suis quand même déçu. » Et ce n'est pas la dernière déclinaison en date, *Mortal Kombat Legends : Battle of the Realms*, qui viendra prouver le contraire. Pourtant la précédente, *Mortal Kombat Legends : Scorpions Revenge*, sortie l'an dernier avec la même équipe, était un dessin animé sans prétention, mais assez solide scénaristiquement pour rendre hommage à son protagoniste, personnage culte du jeu vidéo s'il en est.

Ce *Battle of the Realms* est surtout un amalgame d'influences diverses qui ne sait pas à qui il s'adresse. S'agit-il des néophytes n'ayant jamais approché une manette de jeux ? S'agit-il des fans absolus de la franchise qui n'attendent qu'une chose : retrouver leurs personnages et surtout leurs *fatalities*



DR



(coup mortel propre à chaque combattant) préférés ? En 1 h 20, le dessin animé veut contenter les deux publics avec une double histoire qui s'entrecroise pour se terminer en un final nanardesque digne de *Dünyayi Kurtaran Adam*¹, la version turque de *Star Wars* sortie en 1982. D'un côté, vous sautez de l'assassinat d'un couple avec enfant à Los Angeles à l'attaque par des démons d'un temple et assistez au processus menant au énième tournoi *Mortal Kombat*, de l'autre vous retrouvez Scorpion et Sub-Zero, d'abord ennemis puis alliés pour empêcher la fusion des mondes. Et entre-temps ? Vous aurez droit à un défilé des personnages (Johnny Cage, Lord Raiden, Katana, Sonya Blade, Jax, Shao Kahn, D'vorah...) avec chacun plus ou moins de temps de présence et surtout une bonne raison pour très vite se battre. Et avouons-le, si l'histoire est confuse, le scénario



troué de partout et l'humour dragueur de Johnny Cage aussi lourd que le cassoulet de Mémé, l'unique intérêt de *Mortal Kombat Legends : Battle of the Realms* réside bien dans lesdits combats. Là, les animateurs de la Warner se sont fait plaisir. Les actions fusent, avec comme dans les jeux récents des ralentis pour les coups critiques et un effet radioscopique plutôt réussi à chaque fois que Sonya Blade fracasse le crâne de son adversaire. À défaut d'un récit construit, nous aurons donc droit à quelques morceaux de bravoure martiale. C'est peu.

Stéphanie Chaptal



1. Lien internet : tinyurl.com/26rnsr2



Fleur Geffrier se concentre au moment du clap d'une scène

LES GOUTTES DE DIEU

Reportage sur le tournage de l'adaptation live du manga

Une fois n'est pas coutume, nous ne parlerons pas d'animation dans cette rubrique, mais d'un manga culte adapté en série *live* réalisée en grande partie en France, en particulier en Provence. Reportage sur le tournage des *Gouttes de Dieu* début septembre, en bonne compagnie.

C'est un des lieux de tournage que nous visitons en cette fin d'été, un domaine viticole typique bordé de vignes relevant de l'appellation d'origine contrôlée Châteauneuf-du-Pape, dont le nom vient de sa proximité avec Avignon, cité papale qui abrita différents souverains successifs au XIV^e siècle. Nous sommes exactement sur la commune de Courthezon, au sud-est immédiat de la ville d'Orange. Petite précision : c'est sublime.

C'est là que s'est installée pour plusieurs jours l'équipe de tournage des *Gouttes de Dieu* (*The Drops of God* en anglais), adaptation assez libre du manga homonyme du trio de mangakas Tadashi Agi (qui sont deux sous un même nom, un frère et une sœur) et Shû Okimoto, disponible en France aux éditions Glénat. L'œuvre originelle oppose deux frères œnologues japonais que leur père décédé (adoptif pour l'un, biologique pour

l'autre) met au défi d'identifier treize vins d'exception, répartis en douze apôtres et un vin divin sobrement baptisé les Gouttes de Dieu. Singularité de la série, elle expose de vrais vins dûment sélectionnés par les auteurs avec comme effet collatéral inédit l'explosion des ventes des meilleurs crus au Japon au fil de leur révélation dans la publication. Le dévoilement de l'identité des vins a donc été, contre toute attente, un enjeu économique colossal. Notons enfin qu'un premier drama japonais avait adapté une partie de l'histoire à la fin des années 2000 alors même que la série n'était pas achevée.

L'ESPRIT MAIS PAS LA LETTRE

« Notre version sera assez différente du manga originel, précise d'emblée Sonya Moyersoen, la directrice d'écriture et de collection sur la série télé. Dès que le projet a été lancé en 2017, nous avons beaucoup réfléchi à la manière de rendre les 44 tomes

en une série digeste de 8 épisodes de 52 minutes chacun. Bien sûr, cela a demandé de faire des choix forts au niveau de l'histoire pour la condenser et la redéployer. Par ailleurs, nous avons à cœur de faire le lien avec les publics représentés des différents producteurs et parties prenantes internationaux. De fait, nous trouvons très intéressant que le héros mâle originel, Shinzuku Kanzaki, devienne une jeune femme prénommée Camille, une Française, qui ne connaît rien au vin et doit se rendre à Tokyo pour la lecture du testament de son père récemment décédé. Sur place, elle apprend que pour toucher son héritage constitué de la plus grande collection de vins au monde, elle devra surmonter trois épreuves face à Tomine Issei, dont on a conservé le nom originel. »

« Le tournage se tourne dans un anglais standard, explique Klaus Zimmerman, le producteur via sa société de production

"LE DÉVOILEMENT DES NOMS DES VINS A ÉTÉ UN ENJEU ÉCONOMIQUE COLOSSAL."



Le réalisateur Oded Ruskin en pleine discussion avec les comédiens

Dynamic Television. C'est une vraie coproduction internationale, avec un réalisateur israélien, des comédiens français et japonais, des partenaires américains et moi-même je suis belge ! Nous tournons en France, en Italie et bien sûr au Japon. Chaque acteur joue dans sa propre langue. C'est France Télévisions qui diffusera la série de 8 épisodes en France, pas avant la rentrée 2022 sans doute. Nous nous appuyons sur Hulu Japon pour la diffusion là-bas, et sur Legendary qui assurera les ventes à l'international. » Côté casting, Klaus détaille : « C'est le réalisateur Oded Ruskin qui a validé le choix des comédiens. Ce n'est pas facile de trouver des acteurs de moins de trente ans capables de jouer dans plusieurs langues. Les chaînes veulent toujours des comédiens populaires et nous sommes dans le même temps favorables à trouver des visages nouveaux. Fleur Geffrier, comédienne vue tant au cinéma que dans des séries, prête son talent à Camille et c'est la star japonaise Tomohisa Yamashita qui incarne Tomine Isei. Au Japon, il a eu une première carrière de chanteur avec comme surnom Yamapi et est très populaire. Ce qui est amusant avec lui, c'est qu'il avait déjà été approché par le passé pour jouer dans une autre adaptation des Gouttes de Dieu. Fleur et Tomo fonctionnent très bien ensemble. »



Tomohisa Yamashita est Tomine Isei.

UNE POSSIBILITÉ PAS SI ÉVIDENTE

Un garçon face à une fille, on imagine tout de suite l'histoire d'amour franco-japonaise qui se profile. Klaus ne confirme pas : « Dans un premier temps ils sont à distance l'un de l'autre, ça va prendre du temps pour que les personnages se frôlent et s'apprivoisent. Ce sont de vrais concurrents. De mon point de vue, le personnage le plus important dans l'histoire, c'est Tomine. Camille est l'outsider, on va progressivement comprendre comment elle fonctionne et voir sa relation mystérieuse au vin se développer. » Et Sonya Moyersoen de compléter : « Chaque personnage vit sa propre histoire d'amour. On donne beaucoup d'éléments sur les



Fleur Geffrier et le comédien Tom Wozniczka.



“LES AUTEURS ONT ÉTÉ TRÈS OUVERTS ET IMPLIQUÉS SUR LE PROJET.”

origines de tout cela. Les femmes jouent un rôle beaucoup plus important que dans le manga et on prend aussi le temps d'introduire de nouveaux personnages dans le système familial. » Des nouveaux personnages ? Et comment les auteurs d'origine ont pris les changements proposés dans l'adaptation ? « Les auteurs se sont montrés très ouverts sur notre projet, rassure Klaus. Ils ont été très impliqués. Ils ont particulièrement apprécié la dimension onirique et le duel entre les deux personnages, même si nous ne pouvions pas réutiliser toutes les épreuves qu'ils avaient imaginées, cela leur a convenu. Ils comprennent les impératifs d'une telle production. »

Alors que nous discutons avec Klaus à l'ombre d'un bel arbre, techniciens et comédiens s'affairent entre les bâtiments du domaine sous un soleil généreux. Les façades blanches renvoient le soleil mais n'aveuglent pas. Des lampes d'éclairage glissent sur le gravier.

Des accessoires sont transportés avec soin. Fleur Geffrier, reconnaissable à ses cheveux roux éclatants au soleil de cette fin d'été, est concentrée sur son texte et prépare ses scènes, assise seule tranquille sur une petite table de jardin. Une assistante vient lui murmurer à l'oreille ce qu'on imagine une consigne, un réglage, un rappel du planning. Plus loin, on entend l'écoulement de l'eau d'un bassin bordé de lierre. L'ambiance est très studieuse. Chacun est à sa tâche car il reste seulement deux jours de tournage à boucler ici avant de repartir soit dans le Luberon, soit à Paris. La proximité de vins d'exception n'incite cependant pas à l'ivresse. À ce propos, deux questions nous brûlent les lèvres. La première a trait à la représentation des dégustations de vin. Cette activité spectaculaire et très régulière dans le manga est toujours enjolivée par des effets graphiques magnifiques qui évoquent les saveurs des vins avec ingéniosité, des fleurs ou des fruits pour des vins floraux ou fruités,



Tournage d'un plan avec Tomohisa dans les vignes.

“DÉCRIRE LES VINS PASSERA PAR L'AMBIANCE, LA MISE EN SCÈNE, LES COMÉDIENS...”

pour donner les exemples les plus simples. Ça marche dans le manga, mais *quid* dans la série ? « Le réalisateur a bien conscience que parler et représenter de l'alcool est un sujet sensible, développe Sonya Moyersoen. On ne peut pas faire la promotion de l'alcool à la télévision, c'est très réglementé. L'important est donc d'inscrire les vins dans la tradition, la relation à la nature, la valorisation du bon. C'est une histoire fondamentale entre

les hommes, la terre et le ciel et le vin est le fruit de cette alliance. Pour les séquences de dégustation, même si les dons que va révéler Camille relèvent d'une part de surnaturel, de fantastique, il n'y aura quasiment pas de recours à des effets spéciaux. Pour dire la nature des vins, décrire leurs caractéristiques, cela passera par l'ambiance, la mise en scène avec un éclairage adéquat, le travail sur la musique et bien entendu le jeu des comédiens qui vont soutenir la juste tension dans les scènes. »

La seconde question – est-ce que les douze apôtres et les Gouttes de Dieu seront dévoilés à l'écran et, surtout, seront-ce les mêmes vins que dans la série ? – donne lieu à des réponses inattendues : « *Eh bien sans vous dire de quels vins nous parlons, s'amuse Klaus, je peux vous dire que ce ne seront pas les mêmes que dans le manga. Pas parce que nous ne voulions pas les réutiliser, mais tout simplement parce que ceux choisis dans les années 2000 par les auteurs ont*

Une scène filmée à la Steadycam, caméra portée.



évolué dans le temps et n'ont peut-être plus les caractéristiques d'antan. En outre il est équitable de pouvoir choisir des vins plus récents, plus au goût du jour. Nous nous sommes appuyés pour trouver ces nouveaux élus sur un sommelier d'exception, Sébastien Pradal, un Aveyronnais drôle, éclairant, extraordinaire. Mais chut ! Nous ne voulons rien dire et nous garantissons que nous n'avons pas choisi des crus par connivence. Il n'y a pas de placement de produits ni de partenariat commercial. Notre choix est libre, indépendant et assumé. Et pour tout dire, nous ne sommes pas même sûrs de pouvoir donner les noms de vrais vins. Ce sera aux instances de juger sur le projet fini. »

UN DERNIER POUR LA ROUTE !

Alors forcément, alors que les éditions Glénat éditent la suite des *Gouttes de Dieu* intitulées *Mariage* depuis 2015 (19 tomes à décembre 2021, 26 tomes au final au Japon où la série est finie depuis 2020), la question d'une série redondante ne peut être qu'évoquée. « Ce n'est pas notre objectif, reconnaît Klaus. Ce n'était pas facile de trouver le chemin pour adapter le manga. Nous avons là une série télévisée riche, complexe, dont l'histoire se suffit à elle-même. Nous ne l'avons pas



pensée en termes de saisons. Il faut bien comprendre que la dimension internationale compte énormément, surtout en cette période pas facile pour aller et venir d'un pays à l'autre. Savez-vous par exemple qu'il est plus aisé de faire venir quelqu'un du Japon que de pouvoir s'y rendre ? Cela demande une organisation vraiment solide et nos moyens ne sont pas illimités. Dans tous les cas, nous sommes vraiment très heureux d'avoir lancé ce projet et les scènes que j'ai pu voir prouvent que nos choix artistiques sont bons. » L'analogie est facile : bon comme un bon vin ? Verdict à la carte au plus tôt à l'automne 2022.

Propos recueillis par Sébastien Célimon



De l'importance de la justesse des gestes dans la dégustation.



Léviathan

ÇA FERAIT UN BON ANIME !

- Denjin N
- Zomble from now on
- Veil
- Just not married
- Léviathan
- Spirits Seekers

- Goodnight World
- Boys of the Dead
- Sous le soleil de Tokyo...
- Chacun ses goûts
- Golden Sheep
- Kingdom of Knowledge
- True Beauty
- Je ne suis pas née dans le bon corps

AU MENU :

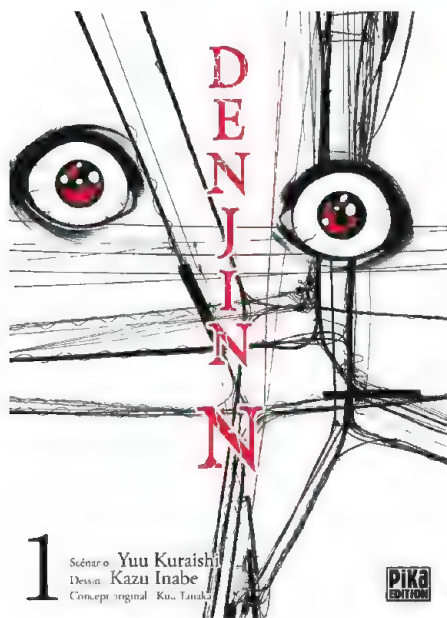
quoi voir ou quoi rattraper,
d'un siège ou de mon canapé ?

L'expression avait d'abord l'allure d'une boutade, et puis à bien y réfléchir, elle avait un super potentiel dans l'évolution que nous donnons à AnimeLand : comment lier encore plus fort mangas et anime quand on parle déjà beaucoup d'anime adaptés de mangas ? Simple : en parlant de ceux qui feraient selon nous un super anime, ou comment vous parler d'autres mangas qui nous ont tapé dans l'œil avec une approche différente !

© Shiro Kuroi / Kicoon
r. Kotter - Noëve Craft



Ça ferait un bon anime !



Auteurs : Yuu Kuraishi (scénario), Kazu Inabe (dessins), Kuu Tanaka (concept original)

Genre : thriller fantastique

Éditeur : Pika

Nombre de tomes : 1 (série en 4 volumes)

Sortie : 5 janvier 2022



DENJIN N

Incarner la malédiction

Que feriez-vous si vous n'aviez plus rien à gagner, ni à perdre, et qu'un grand pouvoir vous devenait soudainement accessible ? Où se trouve la frontière entre bienveillance et psychopathie ? Découvrez une analyse sociétale au-delà du réel.

Adolescent perturbé et délaissé par son père, Nasu Tadahiro a abandonné ses études pour subvenir aux besoins de sa mère alcoolique. Ce bouc émissaire universel a malgré tout un havre de paix : Mizaki Kanzaki, une camarade de classe devenue chanteuse dans un groupe d'idoles. Acculé par les injustices que lui impose son entourage, Nasu met fin à ses jours. Pourtant, quelque chose de lui subsiste... Désormais simple impulsion électrique, mais capable de contrôler n'importe quel appareil connecté, Nasu ne tarde pas à assouvir sa soif de vengeance avant de décider de « prendre soins » de son idole.

DEATH NOTE-LIKE ?

Les influences de l'œuvre sont nombreuses, citons notamment celle des films mettant en scène une malédiction tels que *The Grudge*. L'angle choisi par l'auteur de nous présenter le personnage à l'origine des événements est cependant déjà moins commun. Ainsi, le lecteur n'a plus à découvrir les origines du mal et ne peut plus ignorer ni l'humanité qui était en Nasu, ni le cheminement qui l'a conduit à cette situation. À l'instar de Light Yagami de *Death Note*, il a soudainement accès à une capacité qu'il n'a pas choisie et perd les notions de bien et de mal. Mais les similitudes ne s'arrêtent pas là. La police ne tarde pas à enquêter sur les morts suspectes ayant un rapport plus ou moins proche avec la jeune idole. Mizaki présente d'ailleurs des similitudes avec Misa, bien que cette première semble perturbée par ce qui lui arrive. Ajoutons à ça qu'un duo de jeunes enquêteurs vont endosser le rôle de L. Pourtant, *Denjin N* n'est pas dépourvu d'intérêt. Le scénario original, la psychologie des personnages, le dessin et le gore de certaines planches évoquant parfois *MPD Psycho* vous séduiront sans l'ombre d'un doute. Notons enfin que ce duo d'auteurs n'en est pas à son coup d'essai puisqu'ils avaient déjà travaillé ensemble sur *Starving Anonymous* et *Fortress of Apocalypse*.

Wilfrid Desachy

© Yuu Kuraishi, Kazu Inabe, Kengo Mizutani / Kodansha, td

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Une histoire sombre avec une ambiance de folie (au sens propre du terme) dans un cadre contemporain servi par un dessin de haute qualité.

ZOMBIE FROM NOW ON

La mort lui va si bien

Chattochatto nous offre une tranche de vie on ne peut plus décalée dans laquelle se cache une critique de la société, le tout traité avec humour et sans oublier la plus sexy des zombies !

Pucca est une lycéenne de 17 ans qui se lance dans le mannequinat. Mais il est difficile de se faire une place au soleil dans ce milieu si sélectif et son agent lui propose une série de photos dans une campagne reculée. Quand notre histoire commence, les deux collègues font route vers le lieu du shooting et se font sauvagement agresser par une horde de zombies ! L'un d'eux ayant gardé sa conscience, il extirpe la jeune femme sur le point de se faire dévorer... avant de la mordre par inadvertance. Devenue zombie, Pucca commence sa « nouvelle vie » dans une ville fantôme peuplée de personnes hautes en couleur.

LES INGRÉDIENTS DE LA MIXTURE

Si le titre se présente comme une comédie fantastique assez classique avec une héroïne sexy, il ne tarde pas à prendre de la profondeur en ajoutant des ingrédients originaux. Notre adolescente doit, par exemple, commencer par accepter sa nouvelle condition de morte-vivante avant de commencer à apprécier cette seconde chance. Du côté des vivants, des touristes en manque de sensations fortes tenteront de visiter le village qui est censé être désert et la découverte de ces réfugiés zombies ferait scandale... La menace d'un avis de recherche concernant la portée disparue plane également... Et pourtant l'humour est prédominant. Si le lecteur s'amusera de ce que les habitants et leurs coutumes se présentent comme rustres à la jeune femme, le quotidien chez les zombies ne tardera pas à la toucher au gré de ses découvertes. Au final, les auteurs nous offrent une histoire mélangeant comédie, fantastique, satire avec quelques références geek et une touche sexy qui, vu la qualité du dessin, est la bienvenue !

Wilfrid Desachy



Auteurs : Yugo Ishikawa, Tsukasa Arai

Genre : tranche de mort

Éditeur : Chattochatto

Nombre de tomes : 2 (série terminée)

Date de sortie : 10 décembre 2021



ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour la diversité et l'originalité de l'œuvre.
Une histoire courte, facile à adapter.

Ça ferait un bon anime !



Auteur : Kotteri!

Genre : romance, tranches de vie

Éditeur : Noeve Grafix

Nombre de tomes : 3

Sortie : 27 novembre 2020



VEIL

L'amour s'habille en Prada

Sublime manga de Kotteri! au sein duquel on suit la rencontre entre une jeune femme non-voyante et un policier, Veil resplendit de mille feux, à tel point que l'on se prend à fantasmer une adaptation animée.

On y suit des chroniques de vie entièrement en couleur, entrecoupées de merveilleuses illustrations et de passionnants dialogues intérieurs. C'est doux, délicat, élégant, d'un romantisme absolu. On imagine alors ce que donnerait ce manga sous une forme animée, sûrement une pastille courte d'à peine deux ou trois minutes.

Pour la réalisation, on se prend à rêver qu'un Hiroshi Nagahama s'en charge, avec une rotoscopie parfaite dont il a le secret afin de nous montrer les rapprochements entre deux personnages si envoûtants qu'on ne peut que les aimer. Chaque geste d'affection nous ferait ainsi sauter des battements de cœur. Si imaginer la présence de Mahiro Maeda semble compliqué, il aurait également pu faire office de réalisateur idéal tant son goût pour le raffinement est en accord avec le manga de Kotteri!, lequel trouve ses principales inspirations dans les domaines de la mode et des arts. On ne dirait certainement pas non à la talentueuse Naoko Yamada : la réalisatrice a prouvé qu'elle maîtrisait comme personne l'art de la tranche de vie, mais aussi qu'elle affectionnait les pauses pour boire le thé, les effleurements entre les personnages ou encore la contemplation. Elle pourrait retranscrire magistralement l'aura d'un manga où le sérieux du romantisme est contrasté par des piques humoristiques et des scénettes mignonnes.

Autant de versions animées de Veil se chevauchent donc dans notre esprit, pour autant de réinterprétations propres aux artistes considérés. Car bien que le manga de Kotteri! bénéficie de l'identité forte de son auteure, la représentation de la naissance du sentiment amoureux est propre à chacun. De ce fait, tout artiste devrait avoir la liberté de nous dévoiler sa vision de l'alchimie des émotions. Dans tous les cas, on souhaiterait avoir un *anime* qui durerait éternellement en nous éblouissant chaque semaine de nouvelles tendresses entre elle et lui.

Joan Lainé

© Kotteri / Noeve Grafix

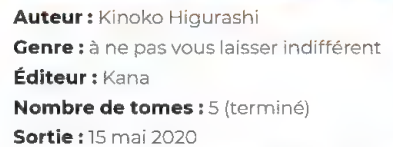
ÇA FERAIT UN BON ANIME :

D'un romantisme absolu, Veil donne envie d'observer son couple de personnages se mouvoir, se rapprocher, s'effleurer, s'échanger des mots.

Pas de bague au doigt
mais une larme à l'œil

Nonoyama et Ritsuko sont en couple depuis dix ans et habitent ensemble depuis bientôt huit. Le couple attire les questions déplacées sur leur intention de se marier. Ils ont déjà 29 ans quand même ! Pourtant, ils vivent une vie heureuse et (presque) apaisée sans ressentir le besoin de s'engager sur le papier. L'œuvre a une structure particulière : chaque scénette se voit consacrer un chapitre du point de vue de Ritsuko et un de celui de Non-chan. Cette alternance des deux visions et gestions d'un même « problème » (la cuisine à préparer le soir, les relations sexuelles jugées trop espacées, la garde des enfants de la sœur de Non-chan pour une nuit...) est particulièrement rafraîchissante et permet de ne jamais prendre parti pour l'un ou l'autre. Les deux ont leurs raisons, leurs sentiments et leurs doutes, les rendant très humains et accessibles.

Joséphine Lemerrier

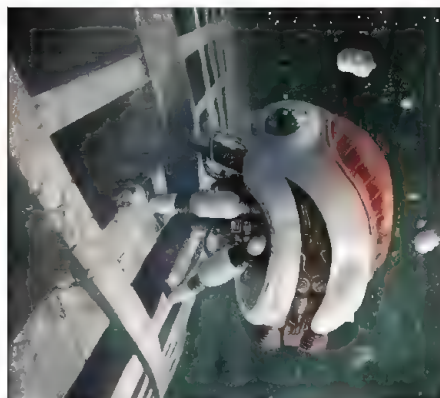


Quel bonheur de retrouver des sujets tabous de couples japonais en anime ! Le tout servi par une narration originale et une bonne dose d'humour et d'émotions !

Ça ferait un bon anime !



Auteur : Kuroi Shiro
Genre : différent de Nihei
Éditeur : Ki oon
Nombre de tomes : 3 (terminé)
Date de sortie : 6 janvier 2022



LÉVIATHAN

Une question de survie

Léviathan est le dernier titre des créations originales Ki-oon. Après *L'Eden des Sorcières* et la *fantasy*, voici un huis-clos SF des plus noirs. En attendant sa conclusion, le premier volume de ce court *survival* nous a convaincus.

Léviathan, attendu en 3 tomes, est clairement le titre le plus attirant de cette nouvelle fournée de créations originales *made in* Ki-oon. Cet attrait, on le doit à cette couverture à la fois fascinante et intrigante, pour ne pas dire inquiétante. La noirceur annoncée ne trompe pas sur la marchandise puisque nous partons bien dans l'espace. Au cours d'une expédition scolaire, un vaisseau se trouve heurté par un astéroïde. Les dégâts sont conséquents mais il parvient à sécuriser certaines zones, dont celles abritant des enfants. Un premier problème apparaît : les vivres ne sont pas suffisantes pour tout le monde. L'unique échappatoire est un caisson de cryogénisation. Second problème : il ne peut contenir qu'une seule personne.

UN TALENT QU'ON NE PEUT NIHEI

L'histoire de *Léviathan* s'appuie sur une double narration. D'abord le récit d'un pillier d'épaves qui récupère un carnet ayant servi de journal de bord à un élève. La lecture du récit par ce secouriste nous propulse dans le passé. À ce moment-là, nous découvrons le *survival* de plain-pied, avec ses enfants manipulateurs, capables de tuer et d'imaginer les pires fourberies pour occuper la place tant convoitée tandis que les adultes fuient en se suicidant.

Ancien assistant de Tsutomu Nihei et passé au studio Toei (il travaillait sur les décors), Kuroi Shiro dépeint une ambiance noire et lourde bien palpable. Chez lui aussi les anatomies sont parfois curieuses, mais on se sent perdu dans un vaisseau vide de bruit. Ses hachures et son jeu de lumière accompagnent idéalement notre immersion, et quand l'action s'en mêle, il sait faire ! En attendant de s'assurer de la solidité du récit et la force de sa conclusion – qui diable s'en est sorti ? –, *Léviathan* s'offre avec une grande générosité graphique.

Bruno de la Cruz

Kuroi Shiro sur Twitter : twitter.com/Kuroi_Siro

© Shiro Kuro / Ki oon

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Avant que Polygon Pictures ne récidive après leur *Blame!* en 3D, pourquoi ne pas espérer un dernier coup d'éclat de Koji Morimoto ?

SPIRITS SEEKERS

L'avenir d'un titre n'est pas scellé

Lancé dans un relatif anonymat en septembre 2019 chez Pika, le seinen *Spirits Seekers* est un petit délice qui gagnerait à être connu. Au programme, exorcisme, baston et fraîcheur graphique.

Ainsi va la vie du marché France. En dépit de sa très bonne santé, certains titres, plus ou moins appréciables, sont un peu effacés par l'ombre des géants. C'est le cas de *Monogatari* que Pika eu bien fait de rebaptiser *Spirits Seekers* afin d'éviter toute confusion avec le titre de Nisi Oisin – Oh! Great. En parlant du dessinateur d'*Enfer & Paradis*, Onigunsô semble parfois le sinner, convoquant aussi le trait de Yang Kyung-il (*Le Nouvel Angyo Onshi*, toujours chez Pika). La comparaison va peut-être plus loin. Tout comme dans *Biorg Trinity* (Oh! Great, Ôtaro Maijô), les personnages peuvent fusionner avec des objets. Couplée à la baston, cette idée saugrenue donne vie à des planches d'un panache fou. *Spirits Seekers* n'est pas tout fait de la même trempe, mais l'intention est la même, avec des personnages aux poses classieuses et de multiples effets de style.

UN TRAVAIL ABOUTI

Spirits Seekers met en scène Hyôma Kunato, garçon bagarreur issu d'une famille connue pour aider les esprits errants à retourner dans l'au-delà. Mais certains tournent mal, devenant des *Tsukumogami*, esprits bien connus du folklore japonais. Alors Hyôma utilise ses poings pour les sceller *illico presto*. Une solution pour le moins expéditive qui n'est pas du goût de son grand père, plus clément. Si le tempérament du garçon nous permet d'assister à de beaux affrontements, il peine à surmonter un deuil. Une vraie évolution du personnage s'opère alors, permettant aux héros de nuancer sa vision. Lancé en 2014, *Spirits Seekers* n'est pas le récit de l'année tant il ressemble à d'autres titres et n'invente rien. Mais il est une formule super bien grattée, aérée et stylisée qui mérite d'avoir sa chance, quand bien même il boxe dans une catégorie relativement voisine à *Jujutsu Kaisen*.

Bruno de la Cruz



Auteur : Onigunsô

Genre : a droit à sa chance

Editeur : Pika

Nombre de tomes : 12 (en cours)

Date de sortie : 18/09/2020



ÇA FERAIT UN BON ANIME :

De la baston bien dans ses bottes et de la demesure ?

L'annonce officielle est tombée pendant notre bouclage : *Spirits Seekers* débarque en anime !

Ça ferait un bon anime !



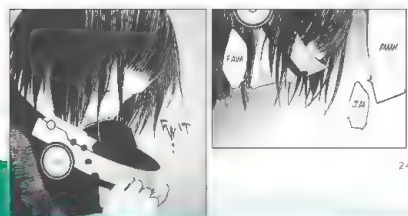
Auteur : Uru Okabe

Genre : jeux vidéo, combats, famille, virtuel

Éditeur : Akata

Nombre de tomes : 5

Date de sortie : 21 octobre 2021



GOODNIGHT WORLD

Famille IRL et in game

À première vue, *Goodnight World* pourrait n'être qu'un manga de plus tournant autour du jeu vidéo. Pourtant, il s'empare des codes du *shônen* pour nous parler de vie de famille et de relations personnelles.

Goodnight World est-il un manga de plus où un adolescent échappe à son quotidien morose pour se plonger dans les jeux vidéo ? Certes. Mais cette série en cinq tomes, dont le premier volume vient de sortir en français, est plus subtile qu'un simple *isekai*. Ici, Taichiro déteste sa famille IRL (*in real life*, dans la vraie vie), mais adore celle qu'il a reconstituée dans Planet, le monde persistant en réalité virtuelle auquel il joue en permanence. Sauf que... ce sont les mêmes personnes. À l'image du cadet, tous les membres de cette famille déchirée par la mort d'un des leurs se sont réfugiés dans ce jeu vidéo pour y trouver un semblant de normalité et de l'affection. Devenus la guilde la plus redoutable et la plus puissante du jeu, ils vont devoir affronter des adversaires en jeu, mais également des complications dans leur vie quotidienne. Les masques vont tomber...

Bourré d'action et de péripéties, *Goodnight World* nous parle également de ce qu'est une famille et de la façon dont les tensions et les crises peuvent en séparer les membres ou au contraire les rapprocher. Les passages dans le jeu sont des miroirs inversés des événements réels et donnent à réfléchir à Taichiro, mais également au lecteur.

Stéphanie Chaptal

GOODNIGHT WORLD © 2016 Uru OKABE / SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

L'alternance des séquences dans le jeu et celles dans le monde réel se prête parfaitement à une sérialisation de l'histoire.

BOYS OF THE DEAD

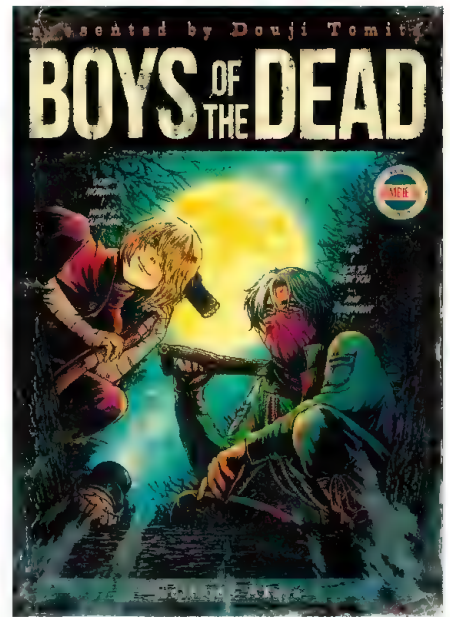
Zombies, amours
et apocalypse

Que reste-t-il à la fin du monde ? De l'amour, du sexe et du chocolat... C'est du moins la thèse développée par Douji Tomita dans ce manga hors-norme diaboliquement addictif et dédié à un public averti.

Vous aimez les histoires troubles ? Le style comics dans vos mangas ? Vous n'avez pas d'allergie particulière au splatterpunk ou au body horror tels que peuvent l'écrire Clive Barker (*Hellraiser*, *Les Livres de Sang*) ou Poppy Z. Brite (*Âmes Perdues*, *Eros Vampire*, *Le Corps exquis*) ? Alors *Boys of the Dead* de Douji Tomita est fait pour vous. De quoi s'agit-il ? D'histoires d'amour – ou de quelque chose qui s'en rapproche peu ou prou – au fin fond des États-Unis ravagés par une apocalypse zombie. Le manga lui-même se présente comme une anthologie de courts récits mettant en scène des humains normaux et des « infectés » à un stade plus ou moins avancé. Malgré des appétits divergents et une montée de la violence, les protagonistes vont essayer d'aller au-delà de la simple survie, en laissant vivre également leurs sentiments. Et en se laissant guider par eux.

Ce manga est un seul album rassemblant en cinq chapitres trois histoires d'amour entre garçons apparemment indépendantes, mais au final entrelacées. Si vous aimez les histoires horribles, vous allez être servi. Celle-ci va crescendo d'un chapitre à l'autre (du côté des zombies comme du côté des humains). Et malgré le malaise profond qu'elles suscitent parfois, les histoires laissent toujours une place à de multiples interprétations, à travers leurs sous-entendus et leurs non-dits. Le trait de Douji Tomita, lui, n'est rien moins qu'envoûtant.

Stéphanie Chaptal



Auteur : Douji Tomita

Genre : zombie, boy's love, contes horribles

Éditeur : Akata

Nombre de tomes : 5

Date de sortie : 29 avril 2021



ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Glauque, fascinant, *Boys of the Dead* peut s'adapter en anthologie en atténuant ou non l'aspect sexué suivant la tranche horaire de diffusion.

Ça ferait un bon anime !

SOUS LE CIEL DE TOKYO...

Temps mitigé pour couple pendant la guerre

***Sous le ciel de Tokyo...* de Seiho Takizawa chez Soleil Manga narre les journées d'un couple tokyoïte dont l'époux est pilote de l'armée impériale durant la Seconde Guerre mondiale.**

Shirakawa est un pilote chevronné de l'armée impériale japonaise. Après s'être distingué en Mandchourie des années durant, il est rappelé à Tokyo pour devenir pilote d'essai. Il retrouve alors son épouse Mariko qui vit paisiblement dans leur jolie maison. Après tout ce temps, les époux semblent des étrangers, mais rapidement la tendresse et la complicité sont de retour malgré la situation de plus en plus tendue au fur et à mesure que la guerre se rapproche du sol japonais.

Outre la vie de couple avec ses hauts et ses bas, le titre se concentre sur le quotidien des protagonistes, que ce soit à l'armée pour Shirakawa ou dans la vie domestique pour l'espiègle Mariko qui n'a rien d'une épouse réservée. Shirakawa voit peu à peu ses camarades disparaître au combat mais, bien que le danger le guette à chaque sortie et que l'écart technologique avec les avions américains soit particulièrement flagrant, son travail, et surtout les avions, le passionnent. Lui qui semble particulièrement dur et déterminé au début change peu à peu après son retour. Sa jeune épouse Mariko est certes une femme au foyer modèle, mais son côté espiègle et sa grande culture en font un personnage très intéressant qui apporte humour et humanité au titre. D'autres personnages gravitent autour du couple, apportant leur lot de joies et de drames. *Sous le ciel de Tokyo...* est un manga très intéressant du point de vue historique, mais également scénaristique puisque la guerre est ici un prétexte. Les amateurs d'avions anciens seront également aux anges. Après un début un peu poussif, le duo se révèle drôle et attachant.

Sandra Bernard



Auteur : Seiho Takizawa

Genre : historique, tranche de vie

Éditeur : Delcourt / Tonkam

Nombre de tomes : 2 (série terminée)

Date de sortie : 15 novembre 2017



ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son couple attachant, pour la belle personnalité de Mariko, pour les descriptions de la vie quotidienne en temps de guerre et pour les combats aériens.

Life

MACHITA
**Chacun
ses
Goûts**

1

BIG
大心

Auteur : Machita
Genre : tranche de vie, comédie
Éditeur : Kana
Nombre de tomes : 3 en VF (5 en VO, en cours)
Date de sortie : 6 novembre 2020

C'EST LA VERTÉ.

GLAND J'AI MANagé TEG CHAGÉ

Eh... EN VAGUES DE N'ÉTAT PAS GRAND CHOSE.

ÇA LA REMPLÉ DE BON HEUR

1

CE PETIT CHOUKI
ÇA NE DÉFEND
R'EN MOI.

AMAM
EN
PETIT

ÇA
A-À PETIT
PLAISIR.

CE PETIT
MOI.

© 2018 by MACHITA/NSP

Pour son rafraîchissant et attachant duo qui sort des normes et s'assume totalement. Pour ses thématiques et ses petites attentions qui font le sel de la véritable amitié et pour l'humour gentillet qui irrique le récit.

Ça ferait un bon anime !

GOLDEN SHEEP

Amitiés brumeuses



Titre original : Kin no hitsuji
Auteur : Kaori Ozaki
Genre : drame, romance
Éditeur : Delcourt / Tonkam
Nombre de tomes : 3 (série terminée)
Date de sortie : 10 juin 2020



Kaori Ozaki excelle dans les récits courts doux-amers sur l'adolescence. Avec *Golden Sheep* publié chez Delcourt/Tonkam, elle dresse le portrait de quatre amis d'enfance que le temps a séparés et qui essaient de se retrouver tant bien que mal.

Tsugu Miikura, jeune fille joyeuse et énergique, revient dans sa ville natale six ans après l'avoir quittée. Elle qui se faisait une joie de retrouver ses trois amis d'enfance se rend rapidement compte que les choses n'ont pas évolué pour le mieux après son départ. Une amitié qui durera toujours, tel était le rêve de Tsugu et de Sora, Yûshin et Asari. Mais ceux-ci ont reconfiguré leurs relations et les sentiments de chacun ont évolué au fil des circonstances. Avec le retour de Tsugu, le vernis se fendille, laissant place au mal-être de chacun en dévoilant différents aspects de l'adolescence : culpabilité, colère, amour à sens unique et jalousie. Face au drame qui se joue devant ses yeux, Tsugu décide de venir en aide à Sora afin de trouver une échappatoire à son quotidien. Yûshin tente de se canaliser dans le sport tandis qu'Asari ne sait comment exprimer ses sentiments à celui qu'elle aime et se gorge d'ardeur devant le naturel de Tsugu.

Servi par un joli graphisme rond et délicat, le titre explore, à l'image de *Your Summer Holiday*, les réactions de jeunes adolescents face à une situation de crise, mais cette fois déclinée en quatre portraits représentatifs. Le drame est exposé dès le début et l'objet du récit est d'expliquer comment ils en sont arrivés là, comment se reconstruire et comment la prise de conscience fait grandir les protagonistes.

Après le one-shot dramatique *Your Summer Holiday*, Kaori Ozaki prend le temps de développer une histoire complexe avec de nombreux protagonistes parfois hauts en couleur, apportant les traits d'humour salutaires. Tsugu est primordiale puisqu'elle est l'impulsion du changement à chaque fois et qu'elle fait preuve de grandes qualités humaines. Grâce à elle et sa singulière famille, *Golden Sheep* évite le pathos pour offrir un récit équilibré et agréable avec une vraie profondeur.

Sandra Bernard

KIN NO HITSUJI © Kaori OZAKI / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son récit à la fois lumineux et doux-amer sur l'adolescence et sa galerie de personnages attachants.

KINGDOM OF KNOWLEDGE

Tout dans la tête

Kingdom of Knowledge de Serina Oda aux éditions Kana montre que la plume peut être plus forte que l'épée, même dans un monde impitoyable.

Tout commence par de faux espoirs et une trahison. Les gnomes, petits et faibles mais très intelligents, vivent auprès des humains depuis plus de 50 ans en traduisant les ouvrages du temps jadis. Ils sont pourtant éliminés sauvagement quand leur travail est achevé. Fei, seul survivant, découvre avec horreur comment l'Empire a utilisé les connaissances des gnomes, non pour aider les peuples dans ces temps obscurs mais pour les dominer et les asservir de manière toujours plus cruelle.

Les gnomes, maintenus dans l'ignorance, sont considérés par les autres peuples comme des traîtres qui ont aidé l'Empire, et sont méprisés pour ça. Pour survivre et se venger, Fei doit utiliser toutes ses connaissances.

Fei décide de laver l'honneur des siens en utilisant son intelligence hors pair contre l'empire. De par sa détermination et l'utilité de son savoir, Fei parvient à créer une alliance stratégique avec les humains non affiliés à l'Empire qui sont eux aussi traqués et exterminés. Lui qui ressemble à un enfant est le parfait exemple que l'intellect et le savoir sont primordiaux face à la force brute.

Graphiquement, le titre est sombre, très sombre. La mort, souvent violente, est omniprésente, les décors sont fouillés et les jeux d'ombres nombreux. Les personnages sont expressifs, en particulier Fei. *Kingdom of Knowledge* offre un angle original. Ici le héros est petit et faible mais doté d'une intelligence et d'un savoir hors-normes ainsi que d'une détermination inébranlable. Il est également intéressant d'en apprendre davantage sur la période Sengoku au Japon, qui a vu naître de grands guerriers aux tactiques audacieuses. L'auteur ménage ses effets et intrigue le lecteur.

Sandra Bernard



Auteur : Serina Oda

Genre : aventure, fantastique

Éditeur : Kana

Nombre de tomes : 4 (série terminée)

Date de sortie : 16 octobre 2020



ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour sa dark fantasy à la violence crue mais pas inutile et les stratégies audacieuses de Fei qui donne au passage un petit cours d'histoire japonaise.

Ça ferait un bon anime !

TRUE BEAUTY

Le culte de la beauté

Après le webtoon et le drama, c'est officiel : *True Beauty* va être adapté en *anime* ! Le succès des deux versions précédentes a sans nul doute été décisif pour ce portage en *anime*, surtout au vu du studio en charge du projet¹.

Pour ceux qui seraient passés à côté du phénomène, voici un rappel du pitch. Ju Gyeong est une véritable « déesse » dans son lycée. Bien coiffée, bien maquillée, bien habillée, une véritable beauté. Son secret ? L'art du maquillage. Sans, elle est méconnaissable : plus de jolie tenue, place au jogging, aux BD d'horreur et à la coiffure à la va-vite. Ses deux vies, elle compte les préserver bien longtemps pour éviter de se faire harceler de nouveau. Sauf qu'elle se fait démasquer rapidement par le beau Su ho. Le pitch a des airs de *Switch Girl*. On retrouve cette idée de mode « ON », fille toute jolie en journée et le mode « OFF », véritable soi la nuit, loin des artifices, mais la ressemblance s'arrête là.

Étant une ancienne *model*, l'auteure de *True Beauty* est bien placée pour aborder la pression esthétique qui pèse en Corée. Il faut savoir que le physique est primordial dans le monde du travail, dans les relations sociales et dans la vie amoureuse. Yaongyi n'hésite pas à s'en moquer dans son titre. Elle évoque aussi la pression des réseaux sociaux, la dépression, le harcèlement, les idoles et la route difficile vers la notoriété... Si l'histoire est un peu cliché, on passe vite au-dessus avec l'héroïne déjantée et maladroite qu'est Ju Gyeong. Les situations cocasses dans lesquelles elle est placée sont hilarantes. Les adeptes de romances et de *kdrama* sont bien servis.

Agnès André

¹ Avec l'annonce de son adaptation en *anime*, la pression sur le studio en charge du projet, Cocktail Media, augmente. Comme ce studio s'amuse à utiliser Unity, un moteur de jeu vidéo, dans ses productions, il sera intéressant de voir comment ils en font usage sur *True Beauty*.



Auteur : Yaongyi

Genre : romance, critique de la société

Éditeur : Kbooks (version reliée)
et Webtoon (en ligne)

Nombre de tomes : 2 (série en cours)

Date de sortie : 08/09/2021



ÇA FERAIT UN BON ANIME :
Une bonne critique de la société. L'adaptation en drama était réussie, la version animée serait un défi.

JE NE SUIS PAS NÉE

DANS LE BON CORPS : RÉCIT DE MON CHANGEMENT DE SEXE

Une volonté
à toute épreuve

Dans cette biographie, la mangaka Mafuyu Konishi livre en détail sa renaissance. L'auteure aborde un thème très personnel, la transidentité, dans son manga disponible aux éditions Ototo.

Mafuyu Konishi nous plonge dans son intimité la plus profonde. On suit sa transition d'un homme vers une femme tout au long du récit. Le sujet de la réassignation sexuelle est un sujet délicat et peu traité dans le monde du manga. Ici, l'auteure en joue avec humour, sans prendre de pincettes. Pour autant, elle reste bienveillante et réaliste. Que l'on soit concerné par la transition ou non, le titre est accessible à un large public. Il est riche en renseignements et en conseils.

La majeure partie du récit est concentrée sur son expérience en Thaïlande. Mais, la mangaka n'hésite pas à faire intervenir des proches ayant changé de sexe à travers diverses expériences au Japon. Chaque étape de la transition est très détaillée au niveau médical, physique et mental. Même si l'auteure déborde d'énergie positive, elle n'a pas peur de montrer ses moments sombres, avant et après l'opération (l'angoisse, la solitude, la douleur, le changement hormonal, le fait d'être incomprise...). Lorsque l'on entame le processus pour changer de sexe, les choix que l'on sera amené à faire sont définitifs. L'auteure prend un grand soin à le rappeler. On voit son questionnement et son tiraillement au fil de l'histoire. La chirurgie de réassignation sexuelle est un parcours long, difficile auquel il faut être bien préparé pour réaliser son rêve. Dans le récit, la place d'une personne transgenre dans la société japonaise n'est pas laissée de côté. On évoque leurs droits aux yeux de la loi (mariage, changer le genre sur la carte d'identité, les impôts...) ou encore les contraintes sociales.

Le sujet reste encore difficile à aborder, mais le Japon tend vers une ouverture d'esprit. Tous ces aspects mis bout à bout méritent amplement une adaptation en *anime*, rien que pour mettre en lumière un thème qui touche de nombreuses personnes.

Agnès André



Auteure : Mafuyu Konishi

Genre : transidentité, autobiographie

Éditeur : Ototo

Nombre de tomes : one-shot (terminé)

Date de sortie : 12 novembre 2021



ÇA FERAIT UN BON ANIME :

On aborde une expérience en particulier autour de la transidentité, un thème très peu vu dans l'animation.

PIERROT

PIERROT

La transmission des traditions

Connu pour ses séries de magical girls auprès de la génération Club Dorothee et pour ses adaptations de shônen pour ceux qui ont découvert les anime dans les années 2000, Studio Pierrot reste un pilier de l'industrie du divertissement japonais.

Le studio est liée à celle de son fondateur, l'animateur Kôji Nunokawa. Ayant grandi en tant que fan de la télévision à une époque où les séries spécialisées n'existaient pas, Nunokawa a commencé à travailler dans l'industrie du divertissement d'autres sociétés sous le pseudonyme de Yû Sakata afin d'améliorer ses connaissances. Après la mort du fondateur du studio en 1977, il décide de fonder sa propre société avec Mitsuo Uenashi et Kenji Tokita. Ils commencent à travailler dans un appartement à Kichijôji avant de déménager dans un immeuble à deux étages. Les anciens employés de Tatsunoko, dont Hisayuki Toriumi, rejoignent le studio à l'âge de 20 ans.

L'histoire du studio est liée à celle de son fondateur, Yûji Nunokawa. Ayant grandi en regardant les anime à la télévision à une époque où les écoles spécialisées n'existaient pas, il a fait des études de graphisme et de design en vue de travailler dans la publicité. Mais, après ses études, il devient très vite animateur freelance et travaille notamment pour Mushi Prod et Studio Jack dans les années 1970. Son talent l'amène vite à être repéré par Hiroshi Sasagawa qui l'embauche à plein temps chez Tatsunoko Productions, où il participe à la série culte au Japon Time Bokan et Science Ninja Team Gatchaman (La Bataille des planètes). Il a servi de mentor à d'autres jeunes recrues du studio dont Mamoru Oshii. En parallèle, il travaille pour

d'autres sociétés sous le pseudonyme de Yû Sakata afin d'améliorer ses revenus. À la mort du fondateur du studio Tatsunoko en 1977, il décide de fonder sa propre société avec Mitsuo Uenashi et Hiroko Tokita. Ils commencent à travailler dans un appartement à Kichijôji avant de recruter d'anciens employés de Tatsunoko dont le réalisateur Hisayuki Toriumi pour la création du Merveilleux Voyage de Nils Holgersson au pays des oies sauvages (1980). Le studio est officiellement créé en 1979 pour développer cette série. Le nom, Pierrot, est une référence aux clowns que Nunokawa a découverts enfant lors d'un festival de cirque.



Mahô no Tenshi Kurîmî Mami
(Creamy, merveilleuse Creamy)





La première série du studio est donc l'adaptation du roman suédois de Selma Lagerlöf. C'est une commande de Gakken, éditeur spécialisé dans les livres scolaires qui tente de se diversifier. La confiance de l'éditeur envers Nunokawa vient en partie de son travail en tant que directeur technique sur une précédente production, Maya l'Abeille (1975). Gakken commande ensuite à Pierrot une série adaptée d'un des mangas qu'il publie l'année suivante, Maiching Machikosen. En parallèle, le jeune studio s'occupe de l'animation des Mystérieuses Cités d'or (1982) pour le compte de DIC. Là encore, la réalisation est confiée à Hisayuki Toriumi.

LE STUDIO DES FILLES MAGIQUES

Mais le premier véritable succès qui confère une bonne réputation à la jeune société est Lamu (1981), version animée du manga

à succès de Rumiko Takahashi, Urusei Yatsura. L'anime permet à Mamoru Oshii de développer son propre style et de faire une œuvre très personnelle à travers le film Lamu : Un rêve sans fin (1984). Série comique où le héros est un loser entouré d'un harem de jolies filles aux talents et à la puissance qui le dépassent, Lamu mêle le folklore japonais à la science-fiction avec un soupçon de critique sociale et beaucoup d'humour loufoque. Cet anime a largement contribué à lancer la vague des émois amoureux et la découverte de la sensualité des adolescents. Le succès commercial est immense et Pierrot alimente l'enthousiasme du public par la production de nombreux films et OAV (Original Animation Video), vidéos destinées au marché domestique de la VHS. Ce format alors inédit avait été inauguré par le studio avec Dallos (1983), récit SF de Hisayuki Toriumi et Mamoru Oshii.

Dans un genre similaire à Lamu, Pierrot a aussi adapté Max et Compagnie (1987), shônen sentimental où le héros est au centre du désir de diverses jeunes filles. La série permet de populariser le travail de caractère design d'Akemi Takada qui, à travers le personnage de Sabrina (Madoka en VO), actualise la figure de la femme fatale en une adolescente mystérieuse et sexy. Max et Compagnie a tellement de succès que le studio ne produit pas moins de huit OAV.



En dehors des héroïnes de *Lamu* et de ses autres travaux d'adaptation, le studio Pierrot a aussi tenté de créer des œuvres originales suivant la direction initiée par Tatsunoko Productions. Mais au lieu de proposer des séries de science-fiction, la société mise sur le genre des *magical girls*. Contrairement aux séries de Toei des années 1970, où l'héroïne est plus proche d'une version enfantine de *Ma Sorcière bien-aimée*, les anime de Pierrot reprennent l'idée de transformation popularisée par la série *Gigi* (1982).



"PIERROT S'EST SURTOUT SPÉCIALISÉ DANS LES ADAPTATIONS DE MANGAS À SUCCÈS."

Dans cette veine, Pierrot enchaîne alors les séries : *Creamy, merveilleuse Creamy* (1983), *Vanessa ou la magie des rêves* (1984), *Emi Magique* (1985), *Susy aux fleurs magiques* (1986). Ces titres ont rythmé la jeunesse française à la fin des années 1980 où ils étaient diffusés sur La Cinq. Au Japon, les héroïnes font l'objet d'un crossover disponible en OAV. Toutefois, la formule ressassée ne parvient pas à se renouveler et Pierrot préfère alors se tourner vers les adaptations de *shōnen* à succès. Par la suite, les anime de *magical girl* du studio, dont *Fancy Lala* (1998) et *Tokyo Mew Mew* (2002), ne sont plus des créations originales mais des adaptations de manga.

Parallèlement à cet échec relatif des productions originales, Pierrot perd une partie de ses créatifs. La cofondatrice Hiroko Tokita quitte Pierrot pour travailler



Kimagure Orange Road (Max & Compagnie)

en réalisatrice indépendante pour d'autres sociétés et se fait connaître par ses comédies sentimentales : *Théo ou la batte de la victoire* (1985), *Une vie nouvelle* (1987), *Yawara!* (1989). De leur côté, Mamoru Oshii et Akemi Takada fondent Headgear avec d'autres artistes pour avoir une plus grande maîtrise sur leurs œuvres et les droits d'auteur. Ils conçoivent alors *Patlabor* (1988) et confient l'animation à Studio Deen puis à Sunrise.

LE STUDIO DES GARÇONS COMBATIFS

Connu pour ses comédies sentimentales et ses séries destinées aux filles, Pierrot parvient à maintenir l'intérêt du public féminin en adaptant des *shōjo* à succès comme *Fushigi Yûgi* (1995) ou *Ayashi no Ceres* (2000). Plusieurs séries destinées à cette audience sont réalisées par Tsuneo Kobayashi : *Gals!* (2001), *Les 12 royaumes* (2002), *Victorian romance Emma* (2005). Mais le principal tour de force de Pierrot réside dans le fait d'avoir fait appel à des doubleurs célèbres pour sa version du *shōnen* manga, *Yû Yû Hakusho* (1992). Les téléspectatrices découvrent les personnages sur le petit écran avant d'acheter les mangas en volume relié, ce qui change complètement la dynamique du magazine *Shōnen Jump*. Elles apprécient plus Hiei et Kuruma que le héros. De la même manière *Gensōmaden Saiyûki* (2000), réalisé par Hayato Date à partir du *shōnen* de Kazuya Minekura, séduit beaucoup le public féminin,

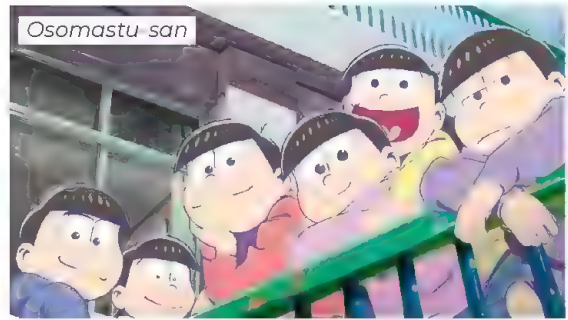
attiré par le groupe de beaux jeunes hommes combattifs. Même si *Naruto* (2002) et *Naruto Shippûden* (2007) sont initialement publiés dans un magazine destiné aux garçons, les téléspectatrices sont séduites par les dialogues dévoilant la psychologie torturée des divers combattants.

Tout en conservant cette audience féminine avec une partie de son catalogue, le studio adapte bien d'autres *shônen* et *seinen* à succès mettant en scène des héros à l'esprit combatif. Le réalisateur Noriyuki Abe s'occupe ainsi de *Flame of Recca* (1997), *Great Teacher Onizuka* (1999) et *Bleach* (2004). Par la suite, d'autres réalisateurs prennent en charge *Beelzebub* (2011), *Kingdom* (2012), *Tokyo Ghoul* (2014) et ses suites, *Black Clover* (2017), *Boruto : Naruto Next Generations* (2017), etc.

Là encore et malgré le succès, Pierrot peine à conserver ses talents qui finissent souvent par aller travailler pour d'autres studios. D'autre part, la société ne parvient pas vraiment à imposer des créations originales qui permettraient à ses créatifs de s'exprimer : elle se spécialise surtout dans les adaptations de mangas à succès.

PERPÉTUER UN SAVOIR-FAIRE

Ne rajeunissant pas avec le temps, Yûji Nunokawa a la volonté de transmettre un savoir-faire auprès des jeunes générations et de consolider l'industrie de l'animation japonaise. Il est l'un des fondateurs de l'AJA (Association of Japanese Animations), regroupant 52 sociétés, destinée à améliorer l'environnement de production, mieux gérer les opérations à l'étranger et lutter contre la violation des propriétés intellectuelles. En 2008, il supervise également la création du premier manuel de l'animation japonaise pour mieux expliquer les diverses étapes de production et les métiers impliqués. Puis, après avoir laissé la présidence du studio



Pierrot en 2012, il crée Nunoani Juku, école formant des réalisateurs et des producteurs pour l'animation. L'institution regroupe Isao Okada, Noriyuki Abe, Kazunori Mizuno, Atsushi Wakabayashi, Hajime Kamegaki. L'idée est avant tout de former des professionnels en mesure de faire face aux changements du marché tout en conservant les traditions.

Dans le même ordre d'idée, le reboot de *Mr. Osomatsu* par Pierrot en 2015 est un exemple de réussite. Le manga original de Fujio Akatsuka créé en 1962 a d'abord été adapté par le studio Zero en 1966 et par Pierrot en 1988. Mais les séries n'ont pas généré beaucoup de profit pour les studios. *A contrario*, le reboot célébrant le 80^e anniversaire du mangaka reprend les héros sextuplés pour les incorporer au monde moderne. Au lieu d'être des gamins de dix ans, ils sont désormais de jeunes adultes qui continuent d'accumuler les bourdes et les absurdités. Cette adaptation plus moderne réalisée par Yôichi Fujita (connu pour *Gintama*) permet aux créatifs d'avoir plus de liberté d'expression. Et comme pour *Yû Yû Hakusho*, une partie du succès vient du casting de doubleurs reconnus. Du coup, l'*anime* a suscité une nouvelle adaptation en manga par Masako Shitaro et une multitude de produits dérivés assurant des revenus pour le studio.

Malgré la référence à un nom de clown, le studio Pierrot n'est pas là pour rigoler : il s'agit avant tout de produire pour lui des divertissements rentables. Et même si Yûji Nunokawa a pris du recul par rapport au quotidien de la production, il reste investi dans la perpétuation d'une certaine idée de l'animation japonaise.

Bounthavy Suvilay

FIGURE DE PRO



Anne de Galard

ANNE DE GALARD ET ERIC GARNET

Le goût du partage



Éric Garnet

Pour la première fois dans Figures de Pro, nous dressons un portrait croisé de deux professionnels dont le parcours s'est lié bien avant qu'ils fondent leur studio Go-N en 2004. Anne de Galard et Éric Garnet forment un duo immédiatement attachant, par leur professionnalisme et leur gentillesse. Portraits.

AnimeLand les avait rencontrés au tout début de l'aventure Go-N il y a maintenant près de 18 ans. Et force est de constater que le temps n'a pas de prise sur eux : même enthousiasme, même silhouette, même attention aux gens empreinte de gentillesse et d'empathie. Ils ne sont pas tout à fait de la même génération, mais ils partagent une passion commune et leurs compétences se croisent et se complètent. S'ils se concentrent sur l'animation pour enfants, ils ont beaucoup œuvré aussi sur celle pour adolescents.

Éric retrace sa vie avant sa rencontre avec Anne : « J'ai fait Science Po Paris, je voulais alors travailler dans la diplomatie ou les ONG. Et des opportunités se sont concrétisées dans la communication. C'était au tournant des années 1980-90. Je concevais des campagnes publicitaires pour les clients des agences qui m'employaient. J'ai pas mal voyagé. Je me suis retrouvé en Afrique du Sud au début des années 1990 et j'ai eu l'extraordinaire opportunité de participer à la campagne électorale de Nelson Mandela, tout juste libéré de prison début 1990. C'était bien sûr étonnant d'avoir un Français au milieu des cadres de son équipe qui m'a surnommé "The French Man". Je suis revenu en France en 1996 et j'ai rencontré les frères Christophe et Benoît Di Sabatino qui venaient de créer une petite structure baptisée Antefilms¹. »

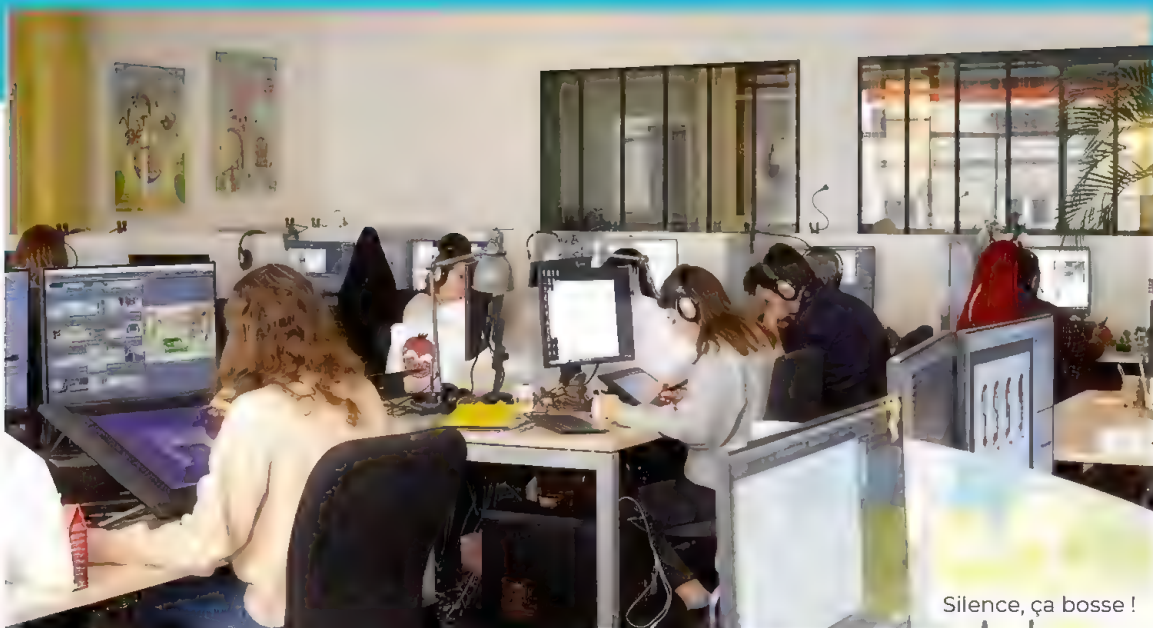
★ C'est dans 30 m² que l'équipe initiale s'est montée, une dizaine de personnes, avec un seul ordinateur et pas mal d'huile de coude.

« C'était rock'n roll, se rappelle Éric. On apprenait tous en même temps, il y avait de l'émulation, de l'audace. »

★ C'est dans ce contexte qu'arrive une jeune femme alors en DESS Audiovisuel : Anne de Galard. Antefilms grandit



Simon Super Rabbit



Silence, ça bosse !

“IL FAUT ÊTRE VISIBLE, COURIR LES FESTIVALS, ALLER AU CONTACT, MONTRER DE LA STABILITÉ...”

très vite, multiplie les projets audiovisuels et Anne devient salariée. *« Je suis arrivée comme stagiaire rattachée au développement des films, se rappelle-t-elle, puis on m'a proposé un poste d'assistante de production auprès d'Éric qui avait la charge de développer l'animation. »* Et le courant passe aussitôt.

Dans leur chaudron créatif, ils concoctent ainsi *Funky Cops* ou encore *Code Lyoko* avec Thomas Romain, bien connu d'AnimeLand, comme cocréateur. Ces séries ont marqué les jeunes ados au début des années 2000. Puis Éric décide de partir pour tenter d'autres aventures en 2003. Anne prend très vite la tangente à son tour, et tous les deux envisagent alors un projet commun un peu fou. Si Éric soutient que la proposition vient d'Anne, la productrice est moins catégorique : *« Je ne me souviens pas vraiment de qui est venue l'idée exactement. Je me rappelle en revanche très bien de discussions et d'envies sur le projet de studio, notamment lors d'idées lancées en l'air au temps d'Antefilms. Soudain, tout cela est devenu une possibilité. Sauf qu'on n'avait rien, pas de gros projet sous le coude ni une grosse cagnotte, seulement un savoir-faire. »*

GO-N, PREMIÈRE VERSION EN MODE GONZO

Le coup de pouce financier qui va soutenir la démarche commune d'Anne et Éric vient contre toute attente du Japon. Un lien singulier s'était noué au fil de rencontres en festival avec Shinishiro Ishikawa qui était propriétaire du studio Gonzo. L'idée alors était de représenter leurs productions en Europe et de chercher des opportunités communes. Éric se rappelle avoir préparé en toute urgence leur *business plan* après une rencontre en Corée pour emporter l'accord de la direction de Gonzo. Précisons à ce stade un point linguistique : Go-N est le nom donné à une petite pièce (une pièce = deux faces, suivez mon regard) qui porte chance au Japon. Une jolie promesse alors.

« Il faut bien deux ans pour établir un studio et attaquer un premier projet, explique Anne. Produire de l'animation c'est cher et donc les financeurs ne signent pas des chèques comme ça. Il faut être visible, rassurer, courir les festivals, aller au contact. Il faut montrer de la stabilité. On a eu une chance incroyable de pouvoir s'appuyer sur Gonzo. Une fois



que le cadre était posé, ce fut une relation très agréable avec des gens sérieux. » Une première coproduction voit le jour, *La Famille Trompette*, avec un studio anglais, la BBC, TF1 et Disney France. Puis en 2004, Anne et Éric découvrent Lou par Julien Neel – tout cela juste avant que le premier album soit couronné du prix Jeunesse quelques mois plus tard au Festival d'Angoulême. « M6 et nous avons eu un gros coup de cœur et l'avions exprimé à l'auteur, se rappelle Éric. Et Julien s'en est souvenu quand soudain les propositions ont afflué. Nous avions été les premiers, ça a compté. Lou a été notre seconde série. » En 2008, Gonzo se retire, non sans se féliciter d'avoir contribué au lancement de Go-N.

LA RECETTE DE GO-N

Mais au fait, comment fonctionne un studio avec deux dirigeants comme Anne et Éric ? « En fait, décrit Éric, on partage tout. Historiquement, je m'occupe des ventes internationales et du suivi marketing, tandis qu'Anne est plus sur une fonction de "general management" et assure la relation aux auteurs, le développement des projets et le suivi avec les chaînes. Mais sinon on discute de tout. » Et Anne de s'exclamer : « Je valide ! ». Les décisions ? « C'est très collégial et il n'y a absolument pas de règle, poursuit Éric. Dans la sélection des projets, nous réunissons un comité éditorial avec notre producteur délégué Emmanuel de

Franceschi. On a vraiment les mains dans le cambouis, et quand on s'embarque on sait que c'est une aventure qui va durer cinq ans minimum. Il faut du coup qu'on se sente bien avec les projets et les auteurs qui sont invités à participer. » Anne ajoute : « Nous avons par exemple développé une relation très forte et fructueuse avec Stephanie Blake, la créatrice de Simon le lapin. »

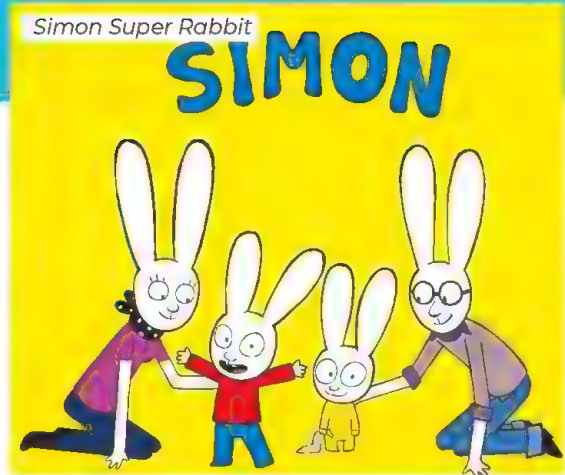
Il y a trois types de projets, expliquent-ils. Le premier est l'adaptation, qu'illustrent *Simon le lapin*, *Lou*, *Titeuf*, *Tib et Tatoum* – ces trois derniers soulignent une proximité avec le catalogue BD jeunesse des éditions Glénat. « Il faut reconnaître qu'en France nous avons une variété extraordinaire dans l'édition jeunesse et l'édition BD, observe Éric. Cette créativité est une vraie chance. »

Le second est la création originale, et là de citer *Commandant Clark*, création collective avec en particulier le design développé par la talentueuse illustratrice Aurore Damant. Anne est aussi à l'initiative de plusieurs projets, mais attention, elle n'a aucun ego revendiqué sur le sujet : « Ce sont vraiment les circonstances qui font que j'ai pu initier ces projets. Chez nous, il faut constamment être en recherche. Et à force de brasser, ça fait émerger des idées qui sont aussitôt partagées et pesées. Si j'ai pu arriver avec un concept et des personnages, je fais ensuite appel à des talents pour réaliser un vrai travail collectif. C'est bien la réunion de tous les talents qui va faire que le projet tient la route ou non. »

Troisième type de projet : les coproductions qui prennent la forme d'une invitation d'un partenaire à vivre une aventure commune. « Les coproductions, explique Anne, on les regarde toujours car ce sont souvent des projets qu'on n'aurait pas faits nous-mêmes. Cela nous ouvre les perspectives et comme souvent une part du développement est déjà effectuée, on gagne du temps, c'est un accélérateur. Pour La Famille Trompette par exemple, c'était déjà une coproduction avec un studio anglais. »

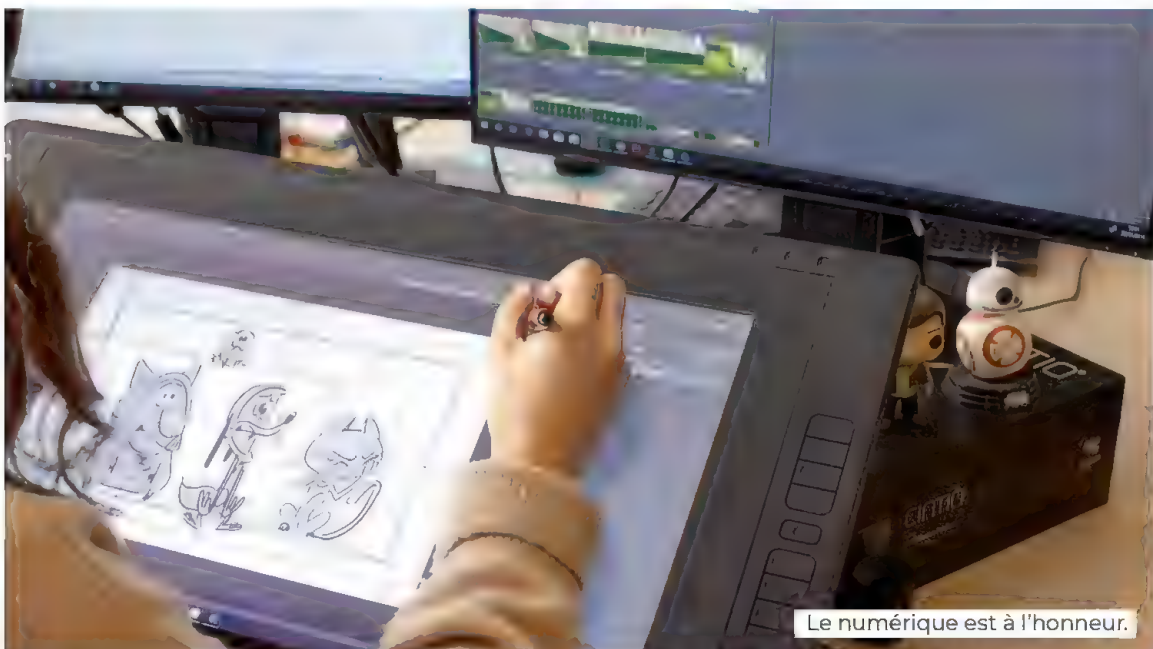
GRANDIR PAS À PAS ET S'APPUYER SUR DES TALENTS EXPERTS

Au début, Go-N produisait des projets dont toute la production était externalisée. « Nous avons eu l'immense chance d'avoir dès le départ un ange gardien en la personne du réalisateur Philippe Balmossière, hélas disparu en 2016, raconte Éric avec émotion.



Philippe était passé par tous les postes, avait une expérience incomparable. Il savait tout faire et comprenait vraiment les impératifs de la prod'. Il était très humble, très attentif aux jeunes. Un véritable modèle pour nous. » De son côté, Anne cite spontanément comme inspiration Olivier Dumont, président d'Entertainment One passé notamment par SIP Animation. « Olivier est un homme droit, loyal et il a une connaissance du marché qui m'épate. Il est hyper clairvoyant. »

“LES IDÉES SONT PARTAGÉES ET PESÉES [...] POUR RÉALISER UN VRAI TRAVAIL COLLECTIF.”



Le numérique est à l'honneur.

Progressivement, Go-N s'est doté de compétences en interne qui ont ouvert à la création de pôles dédiés. Ainsi, à partir de *Commandant Clark* en 2009 et pour les séries suivantes comme *Zip Zip*, la quatrième saison de *Titeuf* et *Tib et Tatoum*, la pré-production s'est faite entre les murs. En conséquence, les bureaux situés dans le deuxième arrondissement de Paris ont dû s'agrandir. Chance encore : des locaux voisins étaient disponibles moyennant un gros rafraîchissement.

Pour *Simon* dès 2016, tout est fait à la maison avec la mise en place d'un studio d'animation rendue possible grâce à des

dispositifs incitatifs. « Pour une série comme *Simon*, précise Éric, c'était beaucoup plus confortable d'avoir tout sous la main pour gagner en rapidité. Nous nous sommes appuyés sur notre producteur exécutif Emmanuel de Franceschi pour monter le studio. » Autre développement conséquent, l'exploitation de chaînes numériques dédiées sous la houlette d'Amélie Oliveau, directrice du Digital et du Marketing. « On a vécu le déploiement du numérique comme un accompagnement, explique Éric. Certaines séries étaient piratées et on s'est alors dit "créons un environnement dédié" avec des contenus complémentaires et avec Amélie qui était très douée, ça a très vite pris de

“DÈS 2016, TOUT EST FAIT À LA MAISON AVEC LA MISE EN PLACE D'UN STUDIO D'ANIMATION.”

Zip Zip





Tib et Tatoum

l'ampleur. Cumulés, les contenus Simon représentent plus de deux milliards de vues dans le monde entier. »

L'AVENIR DE GO-N

À bientôt 20 ans, quel avenir pour Go-N ? Les envies ne manquent pas tant pour Anne que pour Éric. Outre poursuivre les aventures de Simon dans la saison 4 et espérer mettre en chantier une saison 5, le studio a obtenu les droits de *Mortelle Adèle*. C'est Antoine Dole, alias M. Tan le scénariste, qui a fait le lien avec sa série car Antoine collabore déjà avec eux sur une autre adaptation d'une de ses œuvres : *Shaker Monster*, pour M6. L'avenir semble donc bien brillant tant *Mortelle Adèle* trône aujourd'hui au sommet de l'édition

BD, avec des ventes stratosphériques et une popularité incroyable. Forcément, entre *Simon* et bientôt *Mortelle Adèle*, Go-N attire l'attention, non ? Anne et Éric répondent de concert : « Avec le marché de l'animation qui a des tendances à la concentration, nous recevons des propositions bien sûr. Mais pour nous, la question d'un rapprochement avec une autre structure n'a d'intérêt que pour gagner en compétences et pour accélérer sur des projets, sans parler qu'il faut se rejoindre sur des projets communs. Nous avons mis à profit les confinements pour nous renforcer au niveau du développement de projets avec l'arrivée de Zuka Lelashvili comme coordinateur. »

Et de conclure sur leurs motivations profondes, résumées par Anne avec un sourire bien large : « Pour l'instant, on aime toujours faire notre métier et de la création, et c'est ça qui nous "drive". C'est quand même super quand tu découvres ta série Simon tout à coup parlant coréen ou passant sur la NHK au Japon ! » Une aventure originale et fondamentalement collective, sur laquelle on ne perdra rien à remettre une pièce !

Sébastien Célimon

1. Antefilms est devenu Mooncoop en 2003 puis a finalement disparu en 2012.



Anne et Éric fêtent la naissance de Go-N avec Shinishiro Ishikawa et un ami.



PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE FENÊTREZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES - HALL 7.2

12 & 13
MARS
2022

31^È EDITION



MANGA - ACTEURS - YOUTUBERS - COSPLAY - COMICS - JEUX VIDÉO
DESSINATEURS - ANIMATIONS - K-POP & J-POP - DÉTACHÉS - BOUTIQUES

INS PAR

ORGANISÉ PAR LE COMITÉ D'ORGANISATION



weezevent

Au chabilletterie

Centrom



France 1



France 2



SVSV

nicolasdecon

C NEWS

100%

100%

100%

100%



CROWDFUNDING EUREKA, VOILA ENCORE YUREKA !

Un excellent manwha chez Meian

Notre lecteur Étienne Farrenq nous a demandé, dans le cadre des contreparties du crowdfunding de soutien à *AnimeLand* à l'automne 2020, un focus sur l'excellent manwha *Yureka*. Le voici grâce aux bons soins de notre camarade Bruno !

Paru une première fois en 2003, le manga *Yureka* profite, 20 ans plus tard, d'une seconde jeunesse via les éditions Meian après deux éditions interrompues chez Tokebi et Samji. L'occasion pour les fans d'enfin caresser l'espoir de lire la conclusion de cette convaincante aventure de *fantasy*.

Faisons une expérience. Prenez un adolescent, tenez le debout bien droit face à vous, et prononcez les mots « Claire de Lune », « Tokebi » et « Samji ». Alors ? Aucune réaction ? À dire vrai, vous pouvez retenter l'expérience avec un adulte ou un senior, il est possible que le résultat soit identique. Pourtant, Claire de Lune, Tokebi et Samji furent de petites maisons d'édition pour le moins méritantes et inspirées dans leurs choix d'éditer du manwha au milieu des années 2000. Avant que le webtoon n'envahisse le marché, le manhwa a proposé du très bon (et du moins bon). Si les succès furent peu nombreux, l'essai permit de rappeler que le manga n'est pas la seule « BD asiatique ». Et à l'époque, *Yureka* faisait partie des meilleurs crus aux côtés de *Chonchu*, *Dangoo*, *Priest* ou *Ares*.

de *Lost Saga*, avec ses monstres, légendes, jobs... Action, fun et déconade ouvrent le récit, avant que Lotto, le héros (un peu capricieux), soit entraîné dans des quêtes plus sombres et violentes. Néanmoins, le série n'abandonne jamais son penchant comique et propose une belle dynamique de groupe, ainsi que des nombreux et très efficaces affrontements au fil de l'aventure. Une vraie lecture-plaisir facile à digérer. Conformément à plusieurs des rééditions Meian, c'est sous forme de grosse box que *Yureka* revient. Agrémentées de bonus et de goodies, ces box profitent d'un prix avantageux (cela revient à 5 € le tome) et d'une retraduction. Un moindre mal pour celles et ceux n'ayant jamais cru en voir le bout, et une bonne occasion, pour les nouvelles générations, de goûter à un bon cru 2000 !

SAO AVANT L'HEURE ?

Lancé en 2000, *Yureka* arrive en septembre 2003 en France*, d'abord chez Tokebi avant que Samji ne reprenne le flambeau (tomes 27 à 34). Ce titre scénarisé par Hee Joon Son et dessiné par la talentueuse Youn Kyung Kim propose, bien avant son éclosion dans la pop culture, la thématique du MMORPG. On y suit des héros très à l'aise dans le monde virtuel



Bruno de la Cruz

* Dans la lignée de cette publication, on avait le sympathique pouquin illustré *Ma vie chez Yureka*, qui nous amenait à suivre le quotidien d'une assistante de Youn Kyung Kim. Un making of en un volume relié très appréciable et qui demeure encore trop peu courant

ENTRETIEN CROISÉ

DE L'ÉQUIPE DE MÊME LES SOURIS VONT AU PARADIS



Denisa Grimmová



Jan Bubeníček



Alexandre Charlet

producteur Alexandre Charlet (Les Films du cygne - France).

Après un accueil triomphal lors de sa présentation en séance événement en première mondiale au Festival international du film d'animation d'Annecy 2021, le film *Même les souris vont au paradis* poursuit aujourd'hui une très belle carrière internationale avec une quinzaine de prix à son palmarès.

Alors que le film est sorti le 27 octobre 2021 dans les cinémas de l'Hexagone, nous vous proposons un retour sur cette fabuleuse épopée en compagnie de l'équipe du film : les réalisateurs Denisa Grimmová et Jan Bubeníček et le

d'animation sont toujours à la recherche d'une histoire qui vous captive à la première lecture et empreinte d'un univers fort dès le départ. Et ce livre a tout ça.

Jan Bubeníček : C'est Denisa qui a eu l'idée d'adapter le roman *Même les souris vont au paradis*. Elle a été captivée avant tout par les thèmes que l'histoire englobe, mais aussi par la manière très naturelle dont ils sont présentés aux enfants. La persévérance de Denisa et la détermination du producteur Vladimír Lhoták ont déclenché un tourbillon qui a attiré de plus en plus de personnes.

AnimeLand : Pourquoi avez-vous choisi d'adapter le livre d'Iva Procházková *I myši patří do nebe* ?

Denisa Grimmová : Le livre original d'Iva Procházková n'est pas très long, mais il est plein d'émotions et traite d'une grande variété de thèmes, toujours avec une certaine légèreté et élégance. Les réalisateurs de films

AL : Comment s'est réparti le projet entre vous ? Cette organisation a-t-elle évolué au cours de la production ?

JB : Un projet de la taille de *Même les souris* est très exigeant à tous points de vue, y compris en termes d'organisation et de réalisation. Denisa, au-delà de la réalisation,



Vitrine de l'exposition à Annecy 2021.



Un décor avec les figurines en taille réelle.

“LE PROCESSUS DE RÉALISATION DU FILM A DURE PLUS DE DIX ANS.”

s'occupe de l'ensemble de la conception artistique du film et a, dès le départ, cherché un coréalisateur. Nous avons donc fini par travailler ensemble.

DG : Dans notre cas, nous ne sommes pas seulement collègues, nous sommes également en couple. Nous avons chacun des orientations et opinions professionnelles légèrement différentes, mais ce besoin constant de discuter et de tout s'expliquer a été un avantage pour le film. Nous n'étions pas seulement réalisateurs, mais occupions également d'autres fonctions.

JB : Denisa était l'artiste principale du projet et chaque personnage – soit plus

de 80 – est passé entre ses mains, tout comme chacun des décors et la grande majorité des accessoires. Jan, en plus de la réalisation, a également contribué au système de production (le pipeline) et aux aspects techniques du film, à l'animation et aux effets numériques, notamment en ce qui concerne la modélisation et l'animation 3D. Nous avons réalisé ensemble la mise en scène à proprement parler. Au fil de la production, nous avons appris tellement de choses l'un de l'autre que nous avons pu nous remplacer plus souvent qu'au début.

AL : Pourquoi avoir choisi la technique de l'animation en stop-motion ?

JB : Dès le départ, Denisa voulait que *Même les souris* soit tourné en stop-motion. Le foyer spirituel de cette technique se trouve dans notre pays et présente de nombreux avantages comme la richesse et la beauté des matériaux utilisés, la splendeur de l'éclairage réel et la magie de la cinématographie classique. Enfin et surtout, les films de marionnettes sont remarquables dans un contexte international. Ils sont beaucoup



Extrait du film.



L'équipe du film : à gauche les réalisateurs et à droite deux des producteurs.

“C’EST UN VRAI CONTE PHILOSOPHIQUE AVEC L’IDEE DE LA MORT.”

moins nombreux que les films d’animation en images de synthèse ou en 2D, mais d’un autre côté, cette technologie a ses limites physiques, elle exige beaucoup de planification très en amont du tournage.

AL : Comment s’est passée la conception des personnages et des décors ?

JB : Il y a d’abord eu des croquis et des propositions artistiques, puis des modèles en argile ont été réalisés. À cause de la quantité de marionnettes et de la nécessité d’adapter constamment leurs tailles aux décors et les unes par rapport aux autres.

DG : Jan s’est chargé de scanner les modèles dans un ordinateur et nous les avons affinés avec un logiciel 3D puis les avons envoyés aux créateurs de marionnettes.

JB : En ce qui concerne les décors, Denisa a imaginé leur design et y a travaillé avec moi et le co-concepteur Jan Kurka. Jan et moi avons ensuite posé les bases en 3D pour la production physique – la disposition architecturale de l’espace, les éléments individuels et le système de montage et de démontage des décors afin que les caméras et l’éclairage puissent être placés, qu’il y ait

toujours une surface appropriée pour fixer les marionnettes et, enfin et surtout, que l’animateur puisse accéder à tout.

AL : Comment s’est déroulée la production du film et quel a été l’impact de la crise sanitaire ?

DG : Le processus de réalisation de *Même les souris* a duré plus de dix ans. Les premières années ont été consacrées à l’élaboration de la forme et du cadre artistico-technique afin de s’assurer que nous étions réellement en mesure de réunir les conditions nécessaires à la réalisation d’un projet d’une telle envergure, avec des exigences aussi élevées en termes de nombre de décors et de marionnettes. Nous avons testé la possibilité d’une intégration invisible des marionnettes et de l’animation par ordinateur ainsi que la portée des effets visuels.

JB : Ce processus a atteint son sommet en 2014 lorsque nous avons présenté le projet au festival d’Annecy. Les quatre années suivantes ont été consacrées à peaufiner le storyboard, l’animatique et à préparer le pipeline de production technologique. Alors que la préparation artistique était en cours, l’équipe



Des travaux préparatoires visibles à Annecy 2021.

se constituait. Puis nous avons commencé la production des marionnettes et des décors. S'est ensuivi un tournage de 14 mois, avec huit animateurs et 20 autres membres de l'équipe sur 14 plateaux, nous avons réalisé 1 400 prises de vue une à une. La postproduction a commencé sur plus de 900 images alors que nous étions encore en train de tourner, et s'est poursuivie pendant près de six mois après la fin du tournage en même temps que la conception sonore. Cette phase a été prolongée par la crise du Covid, ce qui a rendu beaucoup plus difficile la collaboration avec nos partenaires étrangers car une grande partie de la post-production a eu lieu en France et la musique a été composée en Pologne, enregistrée à Prague, puis mixée en Pologne.

AL : Alexandre, comment vous, producteur, vous êtes-vous retrouvé sur ce projet ?

Alexandre Charlet : J'ai rencontré Vladimir et Denisa à Annecy dans le cadre des pitches MIFA où j'ai découvert les premiers éléments visuels et où ils m'ont raconté l'histoire. J'ai

eu très vite envie de m'associer au projet.

À partir de là, on a co-développé et coproduit ensemble jusqu'à maintenant où on co-sort le film ensemble, à trois semaines près. Ce qui m'a séduit, c'est que ce film s'adresse aux enfants mais puisse aller au-delà, même si en cours de développement on nous pousse souvent dans des cases : film jeunesse, pas jeunesse, quelle cible, etc. on doit toujours avoir une cible un peu précise. C'est agréable de découvrir au moment où l'on rencontre le public qu'on avait raison, que c'est un film qui s'adresse à la fois aux enfants mais pas que puisque les grands s'y retrouvent. C'est un film qui traite de différents sujets et qui aborde différentes thématiques. C'est un vrai conte philosophique. Il y a effectivement l'idée de la mort, mais nous on a fait tout un travail d'adaptation pour développer une sorte d'aventure d'amitié. Comment une amitié improbable peut devenir probable et exister dans un monde parallèle. Et à travers ces deux éléments principaux de narration, on aborde différentes thématiques sur qu'est-ce que c'est l'amitié, sur la tolérance, sur la diversité, sur la peur et son importance. On aborde différentes questions philosophiques et c'est vraiment plaisant de voir à quel point les grands s'y retrouvent et à quel point ce film suscite des discussions après-coup. J'ai encore eu un message d'une personne qui me dit qu'« ils en ont parlé avec leur enfant toute l'après-midi après avoir vu le film ». Ça on le sentait dès les premiers éléments, Vladimir (Lhoták, coproducteur, Fresh Film - Rép. tchèque, NDT) étant un très bon vendeur, j'avais senti ce potentiel.

Propos recueillis par Sandra Bernard

Un grand merci à Claire Vorger qui a rendu possible cet entretien.



Vue de l'exposition à Annecy 2021.

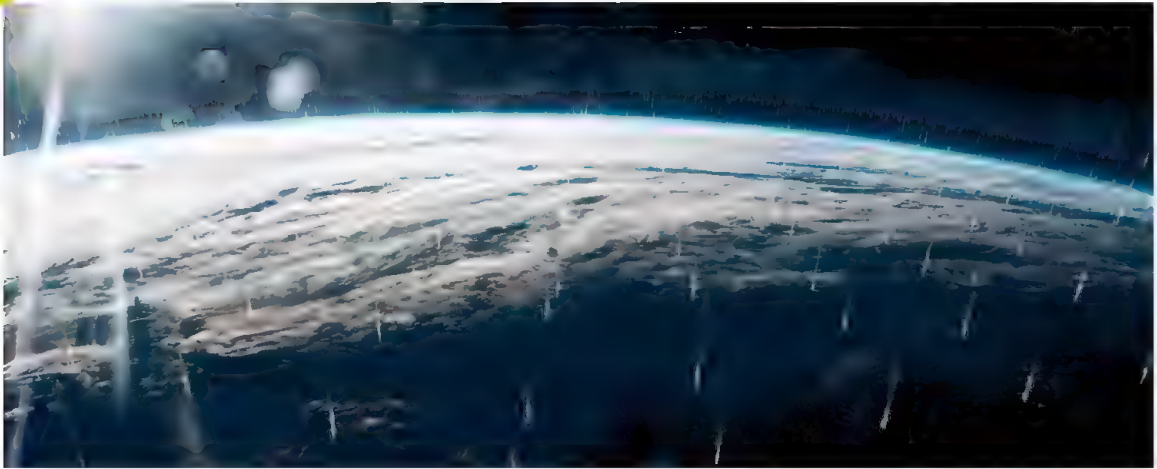
TROUVAILLE

BLINDSIGHT

DE LA HARD SF ET DE LA BEAUTÉ
EN QUATRE MINUTES QUARANTE

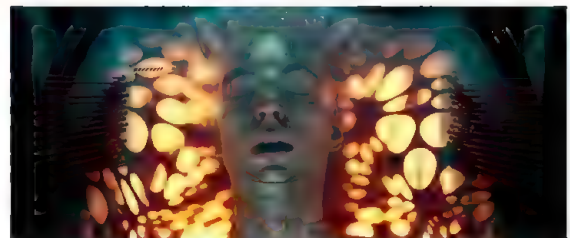
Dans l'espace, des aliens peints de tentacules font face à un équipage atterri dans une ultime mission pour protéger la Terre. Télévisé par des fans venus du monde du jeu vidéo, ce court-métrage multi-plateau est un bijou de science-fiction et d'horreur.



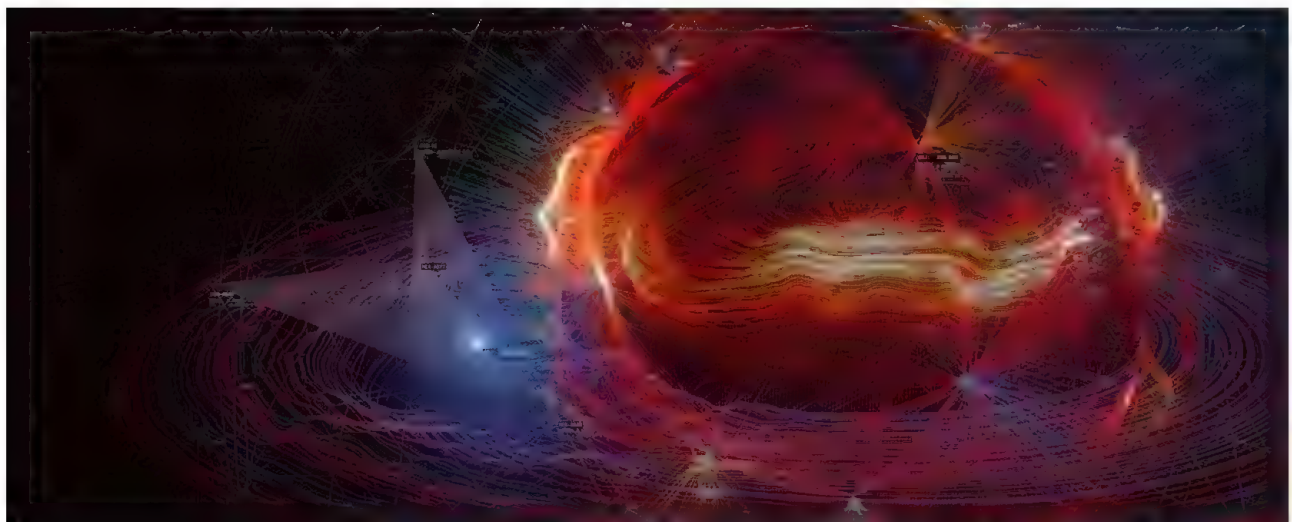


Non, nous ne vous raconterons pas de quoi parle *Blindsight* dans ces lignes. Tout d'abord parce que ce (très) court-métrage d'animation ne dure que quatre minutes quarante-trois secondes, soit presque autant de temps qu'il vous faudra pour lire cet article. Ensuite parce qu'il est disponible en ligne gratuitement, et qu'il vaut mieux le voir que le lire. Et enfin, parce qu'il s'agit d'une adaptation-hommage à un livre de science-fiction, lui aussi disponible en ligne ou chez votre dealer de livres favori (qu'il soit libraire ou bibliothécaire).

Alors pourquoi vous en parler ? Tout simplement car c'est un petit bijou visuel. Que vous connaissiez ou non l'univers de Peter Watts qui l'a inspiré (voir encadré), il a de quoi vous happer par ses qualités techniques et la sensation d'immersion qu'il procure. Que ce soit le mouvement des tentacules des créatures, le rendu



de l'impesanteur dans le vaisseau ou la sortie d'hibernation du narrateur, tout est extrêmement détaillé et d'une finesse extrême. Le tout servi par une bande-son simple, mais hypnotique. D'ailleurs, les différents festivals ne s'y sont pas trompés puisqu'il a remporté une bonne trentaine de prix, soit pour ses qualités globales, soit pour ses effets spéciaux, soit pour sa bande-son ; aussi bien dans des manifestations consacrées à la science-fiction que consacrées au cinéma au sens large ou à l'animation. Pas mal pour un court-métrage



réalisé par des fans sans maison de production derrière, non ?

Ce sont principalement des expatriés russes (travaillant pour la plupart dans les studios vidéo-ludiques en Amérique du Nord et plus particulièrement au Canada) qui l'ont réalisé bout par bout de 2016 à 2020 sur leur temps libre (une denrée rare dans le domaine du jeu vidéo). Le savoir-faire du jeu est bien réel et peut se voir dans l'utilisation de modèles vivants pour les personnages.

Et plus que le court-métrage lui-même, le site propose également de lever le voile sur

sa fabrication grâce à la section Memories, qui détaille comment les concepteurs se sont attelés à réaliser le scaphandre particulier qu'utilisent leurs personnages pour l'exploration. Ils en partagent tous les détails en partant du chapitre du livre jusqu'à la séquence finale, en passant par les premiers croquis, les esquisses 3D et les échanges entre les différents développeurs et animateurs. Ce passage dans les coulisses ravira les amateurs de technique. Les autres se prendront à rêver d'un long-métrage racontant l'histoire au-delà de cette magnifique bande-annonce.

Stéphanie Chaptal

“LES FESTIVALS NE S’Y SONT PAS TROMPES PUISQU’IL A REMPORTÉ UNE BONNE TRENTAINE DE PRIX.”



À L'ORIGINE, UN LIVRE

Le roman *Blindsight* de Peter Watts est une œuvre de science-fiction post-apocalyptique. Il raconte l'histoire d'un groupe de personnes qui, après une catastrophe nucléaire, se retrouvent isolées dans un monde dévasté.

Le roman explore des thèmes tels que la conscience, l'intelligence artificielle et la relation entre l'homme et la machine.

Le roman a été traduit en français par Jean-Michel Charlier et publié chez Pocket.

Le roman a été adapté en bande dessinée par Jean-Michel Charlier et publié chez Pocket.

Le roman a été adapté en jeu vidéo par le studio *Blindsight* et publié sur PC, PS4 et Xbox One.

Le roman a été adapté en film par le réalisateur *Blindsight* et publié sur Netflix.

Le roman a été adapté en série télévisée par le réalisateur *Blindsight* et publié sur Amazon Prime Video.

Le roman a été adapté en jeu vidéo par le studio *Blindsight* et publié sur PC, PS4 et Xbox One.



HOMMAGE À CLAUDE LOMBARD



Claude Lombard

La reine des génériques TV

Quelques jours après un concert à la péniche Antipode à Paris, la chanteuse Claude Lombard s'est éteinte, le 20 septembre 2021 à Boulogne-Billancourt (Hauts-de-Seine), à l'âge de 76 ans. Elle avait chanté presque tous les génériques de La Cinq (1986-1992).

« J'AI TOUJOURS PRÉFÉRÉ L'OMBRE À LA LUMIÈRE. »

C'est à « la rue des Lombards » où elle habitait à Bruxelles que Claude Deruyck (son vrai nom) doit son nom d'artiste. Elle eut pour institutrice la chanteuse soprano Danielle Licari (*Heidi, Pinocchio...*). C'est au milieu des années 1960 qu'elle chante sur le 45 Tours, « L'Amour de toi ». Parallèlement, elle co-anime l'émission jeunesse *Un, deux, trois, j'ai vu* à la RTBF. En 1968, elle représente la Belgique au concours de l'Eurovision avec « Quand tu reviendras », qu'elle chantera aussi pour plusieurs pays. Après avoir enregistré plusieurs disques, elle interrompt net sa carrière et déménage à Paris. Pour un nouveau départ.

ELLE A QUITTÉ SA MAISON...

C'est en 1973 que Claude Lombard chante son premier générique de dessin animé, non édité, pour *Archibald, voyageur de l'espace*, avec Jackie Berger (voix d'Esteban des *Cités d'or*) et Claude Rollet (voix d'Allumette dans *La Bataille des planètes*). Début 1980, Lucien Adès l'invite à poser sa voix sur des disques jeunesse. Elle y rencontre son futur complice, Jean-Claude Corbel. Tandis que Disney importe en France ses premiers programmes pour enfants, elle interprète avec lui et des choristes « Bon week-end-Mickey », le générique de fin de *Disney Channel* sur FR3, « Muppet Babies », « La Bande à Picsou », « Winnie l'ourson »... Ces adaptations bénéficient de l'apport de paroliers de renom : Michel Jourdan et Charles Level. En parallèle, Claude Lombard interprète son premier générique en solo, « Rainbow Brite », signé Haïm Saban et Shuki Levy. Claude et





“DÉBUT 1980, ELLE POSE SA VOIX SUR DES DISQUES JEUNESSE ET RENCONTRE SON FUTUR COMPLICE.”

Jean-Claude enregistrent aussi « Loeki le lion », « Le Croc' Note Show », « Cosmocats », deux génériques des Snorky... Claude, c'est aussi la bande originale des « Fruitties », dont elle écrit les paroles un été à la plage, à partir des versions espagnoles. Cette BO ne sortira qu'en cassette audio.

LES ANNÉES LA CINQ

Avec l'arrivée de La Cinq, Adès va augmenter considérablement sa sortie de disques. Réalisés en Italie par la société de Silvio Berlusconi, les génériques sont écrits par Alessandra Valeri Manera qui parle français. Elle supervise le pôle musical et est aidée de trois compositeurs : Giordano Bruno Martelli, Ninni (Carmelo) Carucci et Enzo Draghi. Fin 1987, Charles Level prend la relève. Claude Lombard interprète « Embrasse-moi Lucile », « Le Petit Lord », « Max et Compagnie »... Ce sont ses génériques préférés aux côtés d'« Une Vie Nouvelle », « La Tulipe Noire », « Laura ou la passion du théâtre », et « La Petite Olympe et les dieux ». Pour « Lutinette et Lutinou », elle se lâche avec Jean-Claude Corbel, les fou





rires sont incessants. La radio Super Loustic diffuse non-stop leurs génériques et ils auront leur propre fan-club. En 1989, l'appui de cette radio leur permet aussi de sortir leurs 33 tours rares d'« Embrasse-moi Lucile » et de « Creamy, merveilleuse Creamy » pressés uniquement à 500 exemplaires chacun. La même année, ils chantent pour la première fois en *live* certains génériques de La Cinq sur les bandes playback italiennes à Eurexpo à Lyon. Claude Lombard reprend, seule cette fois, à Lyon, puis au Parc Océanique Cousteau Paris. Et on peut mettre enfin un visage sur la discrète chanteuse de La Cinq.

ELLE PRÉFÈRE L'AMBIANCE STUDIO

Suite à la fermeture de La Cinq en 1992, Claude Lombard enregistre des génériques souvent en binôme avec le chanteur Patrice Schreider, tels « Cybersix », « Gadget Boy », « Le Secret du sable bleu », « Nadja », par Katia, la fille de Charles Aznavour... Elle s'efface progressivement pour former de jeunes talents. Des séries prévues sur La Cinq se retrouvent sur d'autres chaînes. À ce titre, elle dirige le comédien Alexis Tomassian (voix de L dans *Death Note*) pour chanter « Robin des Bois » et « Wishkid ». Elle adapte le générique « Christophe Colomb » par Jean-Claude Corbel et Tommy, alias Donald

Reignoux, voix de Shinji dans *Evangelion*, sur lequel elle est aussi choriste. Claude dirige également Naiké Fauveau (Mellerin) pour la série *Blanche-Neige*, dont elle fera aussi les chœurs. S'ensuivent « Graine de Champion », « Les Enfants du Capitaine Trapp », « Erika », ou « Nathalie et ses amis ». Elle se charge de la





“CLAUDE A AUSSI DOUBLÉ QUELQUES SÉRIES EN VOIX PARLÉE ET CHANTÉE.”

direction artistique des séquences chantées des films d'animation autant américains que japonais qui se succèdent à partir des années 1990 : *La Belle et La Bête*, *Happy Feet* (pour lequel elle apparaît à la *Star Academy*), *Les Noces Funèbres*, *La Reine des neiges*,

Si tu tends l'oreille, *Le Conte de la princesse Kaguya*... Elle a accompagné aussi Charles Aznavour pendant plus de trente ans en tournée aux quatre coins du monde. Claude a également doublé le rôle de la Dame de compagnie de Marianne dans *Robin des Bois Junior*, avec J.-C. Corbel pour le rôle titre, et bien d'autres séries en voix parlée et chantée.



ATTENTION MAGIE...

C'est seulement au bout de presque 30 ans que Claude remonte sur scène pour interpréter ses plus grands génériques avec cette fois un orchestre complet. Elle assure un concert inoubliable à La Cigale à Paris le 30 septembre 2017. Sa voix a gagné en graves, mais la magie perdure. On peut la voir chanter pour les 20 ans de Japan Expo en 2019, qui la voient auréolée d'un Award d'honneur. En 2020, et pour la première fois, elle chante des morceaux plus personnels et jazzy à la Péniche Antipode à Paris. Y figurent les titres de son album de 1979, ceux de sa comédie musicale « *Attention fragile* » écrite avec Anny Duperey et Bernard Giraudeau, ainsi que des titres inédits. Généreuse, perfectionniste et polyvalente, sa carrière fut aussi qualitative que quantitative. Quarante ans à nous faire rêver : nous la remercions infiniment.

Rui Pascoal



L'ÉTAIT UNE PUB TRAVEL OREGON STILL ONLY SLIGHTLY EXAGGERATED

Un billet pour l'Ouest

Pour cette nouvelle proposition de « L'animation dans la pub », *AnimeLand* s'exporte dans l'Oregon, État côtier des États-Unis, pour découvrir un spot touristique particulièrement bien fichu. C'est parti !



<https://youtu.be/q4tGPPPrnCA>

Le tourisme est assurément l'un des grands perdants de la pandémie mondiale. Si plusieurs productions (*anime* ou *live*) ont vu leur diffusion retardée, il en est de

même pour les grands projets de promotion touristique. Tandis que le monde reprend peu à peu sa marche en avant et que les populations peuvent à nouveau plus facilement se déplacer, c'est l'État côtier de l'Oregon (juste en dessous de Seattle, aux États-Unis, au nord de la Californie), qui dégage un beau clip semblable à une vitrine en 2D pour attirer de nouveaux visiteurs, plus jeunes.

Travel Oregon – Still Only Slightly Exaggerated, tel est le titre de ce spot publicitaire produit par les studios d'animation Sun Creature, structure basée au Danemark et en France, à Bordeaux, associée à Psyop (voir *AnimeLand* n° 236).

or





**“DERRIÈRE LE FILTRE FANTASTIQUE,
LES INFLUENCES DE GHIBLI SONT
EVIDENTES.”**



C'est la troisième fois que l'État joue avec son image de manière « slightly exaggerated », ce qui signifie « à peine exagéré ». Les deux premiers spots se posaient déjà là avec leurs titres invitant au sourire : *Only Slightly Exaggerated* et *Only Slightly (More) Exaggerated* – littéralement « à peine exagéré » et « à peine un peu plus exagéré ».

FANTASTIQUE FOR

La formule reste relativement la même. Dans les deux premiers spots, la région se dévoilait derrière un filtre fantastique.





Les influences de Ghibli sont évidentes (on retrouve les fameuses noiraudes de la mine !). L'alchimie entre créatures fantastiques et humains passe en revue toutes les facettes du quotidien dans l'Oregon, de la terre à la mer, en passant par la ville et les montagnes, de nuit comme de jour. Pour ce troisième épisode, on reprend des personnages déjà vus précédemment. Cependant, l'introduction est d'emblée bien plus réaliste. Tout commence avec une petite visite matinale aux marchés du coin. Toutes les cases du lieu où il fait bon vivre sont cochées : il fait beau, c'est propre, les fruits sont brillants, les prix attractifs (on imagine !) et tout le monde porte consciencieusement son masque dans l'espace public. Dans cet univers, rien d'étonnant à croiser un petit fantôme commerçant à côté de la boutique de fleurs ! Ainsi va la vie dans l'Oregon, où la vraie mixité règne !

Mais au fait, qu'est-ce qu'il y a de cool

à faire dans l'Oregon ? Le spot n'oublie évidemment pas de lister les activités locales, variées et dynamiques, à commencer par le rodéo (ça attire toujours du monde, apparemment). Si la figure du cowboy a la vie dure, les Indiens ne sont pas en reste. On en aperçoit donc quelques-uns en harmonie avec la nature car oui, dans l'Oregon, l'Indien est heureux ! Il vous accueillera dans ses vastes montagnes où le danger n'existe pas pour venir y griller un petit Chamallow en famille sur un feu de camp. Attention, ne traînez pas trop car vous risquez de rater la pièce de théâtre ou, pire, la dégustation de vin au pied même de la vigne. L'Oregon est donc une destination aux multiples activités culturelles, réputée pour sa relation fusionnelle avec la nature.

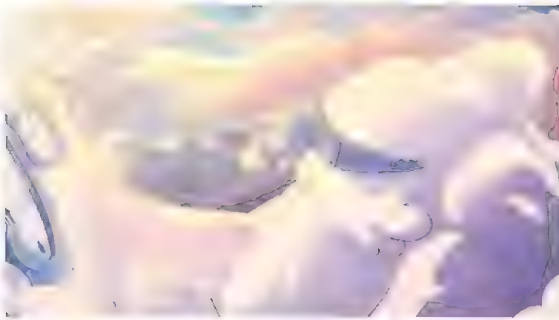
OSER PUIS DOSER !

Cette hyperbole conclue (nous respectons le titre à la lettre), il faut dire que le travail d'animation et de réalisation est





“L'OREGON, UNE DESTINATION RÉPUTÉE POUR SA RELATION FUSIONNELLE AVEC LA NATURE.”



vraiment de qualité. Tout d'abord, saluons l'épais format d'une minute et quarante-cinq secondes (dans la lignée des deux précédents spots). Un véritable soin est porté aux habits, à la lumière, à tous les éléments du décor. On ressent la douce chaleur du coucher de soleil, la grandeur des montagnes, et plus généralement la force de cette nature. Cet apport, on le doit au directeur artistique Tobias Orderud. L'ajout d'éléments fantastiques (raisins avec un visage, grenouille qui déguste un verre de vin...) vient davantage accompagner le propos, brise un peu la rigidité d'une communication trop formatée et facilite les transitions d'une scène à

l'autre. D'ailleurs, le spot est muet, sans narration particulière. Il fallait donc bien une petite touche d'excentricité pour poser la démonstration et toucher le public.

L'image parfaite présentée ne saurait trop se prendre au sérieux – elle s'assume et le travail est suffisamment bien fait sur cette série de publicités pour qu'on s'incline devant la qualité de l'ouvrage. Et réserver son billet pour « l'État du Castor », surnom de l'Oregon ?

Bruno de la Cruz

Liens utiles .
www.tobiasorderud.com
www.instagram.com/orderud/?hl=fr
<https://suncreature.com>



JAPAN TOURS FESTIVAL 2022

18.19.20
FÉVRIER 2022



TOURS PARC EXPO



TRADITION • MANGA • GEEK • COSPLAY • GAMING • ESPORT • JEUX DE SOCIÉTÉ • COMICS

JAPANTOURSFESTIVAL.COM



CROWDFUNDING

Les conseils lecture de Thomas Bardet

Notre lecteur Thomas Bardet nous propose, dans le cadre des contreparties du crowdfunding en soutien *AnimeLand* à l'automne 2020, une sélection de ses mangas de cœur. Merci infiniment à lui et ajoutons que ses goûts sont intéressants !

VERSUS FIGHTING STORY

(Glénat, paru en mars 2018)

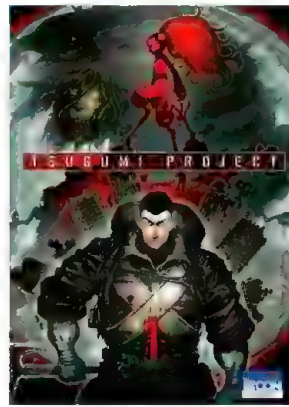


Si l'on associe jeux vidéo et mangas, le premier mot qui vient est *isekai*. Eh bien ici, non. *Versus Fighting* est un manga français sur l'e-sport, richement documenté, tant sur le fond que sur la forme. Nous plongeons dans le monde de la compétition sur

le jeu *Street Fighter* et nous suivons Max, un champion déchu, qui va reprendre dans le jeu pour avoir sa revanche sur la compétition. Le dessin de Kalon donne à ce manga toute l'intensité des matchs et des techniques des persos du jeu. Les cahiers en fin de volume rendent abordable le manga et légitiment sa place dans ma bibliothèque.

TSUGUMI PROJECT

(Ki-oon, 3 tomes depuis juillet 2019)



Un univers post-apocalyptique, un survival, une aventure et des secrets, il ne m'en fallait pas plus pour me plonger dans ce manga. Léon se retrouve catapulté dans un Japon où la nature a repris ses droits et la faune a quelque peu évolué. Sa

mission : passer un an sur l'île pour retrouver un projet secret qui pourrait provoquer une nouvelle apocalypse. Et tout ne va pas se passer comme prévu. L'auteur nous livre ici un univers riche et un bestiaire incroyable. Des plans d'immeubles aux angles de vue particuliers, des pages d'action expressives... voilà pourquoi j'ai hâte de lire la suite !

LE RAKUGO, À LA VIE, À LA MORT

(Lézard noir, 2 tomes depuis août 2021)

Ayant un grand intérêt pour la culture et l'histoire japonaises, j'ai sauté sur ce livre sans hésiter. Kyoji sort de prison et son unique objectif est de devenir le disciple du grand maître du rakugo (art japonais, genre de *one-man-show*). Il est tombé en admiration pour cet art et décide d'en faire sa vie. Son apprentissage ne sera pas sans difficultés dans ce Japon de l'ère Edo riche en changements culturels. Qui plus est quand son maître cache certains secrets. Le dessin est soigné et en harmonie avec le sujet : posé, soigneux, il retranscrit bien la difficulté du rakugo. À ranger à côté de Kabukiku !



Thomas Bardet

LE BLUES JOYEUX

Quelques mots sur votre magazine

Pour le plaisir, levons un peu le voile sur les coulisses d'AnimeLand. L'équipe actuelle a été grandement renouvelée après l'arrivée de ma pomme comme directeur éditorial. Dans ma prise de fonction, j'ai dû trouver de nouvelles plumes pour palier le choix d'anciens collaborateurs de passer à d'autres projets. Et surtout, nous avons dû, confinement oblige, mettre en place des procédures à distance et trouver rapidement les bons moyens d'échanger pour mener à bien la sortie des magazines.

Autant le dire, cela n'a pas été toujours facile – mais dès lors que vous lisez ces lignes, c'est que nous avons surmonté les épreuves, les contraintes, les écueils, d'autres procédures vis-à-vis de nos partenaires, dont vous n'avez pas forcément idée. Et de fait, chaque numéro arrive avec son lot de challenges, de défis, de victoires et, parfois aussi, de déceptions.

2021 a été pour toute l'équipe une sacrée année : avec les conventions qui avancent à vue, les sorties en salle repoussées voire annulées, les bonnes surprises (nombreuses) et les mauvaises (mineures) et surtout le plaisir de revoir l'activité reprendre, tousoter certes, mais reprendre. Quand on conclut un *AnimeLand*, on est le plus souvent dans le rush car nous attendons les dernières images, les derniers articles (celui-ci pour ce numéro par exemple) et il y a toujours chez moi un léger blues et une immense fierté de savoir que tout ce sur quoi on s'est investi depuis des mois va enfin être à votre disposition. Cette impatience est un formidable carburant, et bien souvent je dois

me retenir d'aller proclamer sur les réseaux les super entretiens et les jolis projets que nous vous préparons.

En 2021, nous vous avons proposé deux Hors-Série et le premier volume de *L'Encyclopédie des animés*, en plus de cinq *AnimeLand* (et oui), quatre *X-tra* et à titre personnel j'ai même rédigé tout seul un numéro de *Héros*. Quelle année ! Cela n'aurait pas été possible sans l'investissement enthousiaste de toute l'équipe, leur acharnement, leur patience, leur résilience même et il me semble essentiel de les remercier, anciens et nouveaux, pour conclure cette année. Tous les citer est évidemment un piège car un oubli malheureux peut survenir, néanmoins concluons là-dessus :

Merci à Cédric, Sébastien, Céline, Wilfrid, Bruno, Stéphanie, Bounthavy, Sonia, Agnès, Sophie, Sandra, Joséphine, Louise, Emmanuel, Camille, Marion, Joan, Philippe, Rui, Pa Ming, Romain, Yvan, Joël, Olivier, Méko, Matteo, Dimitri, Damien, Jeanne, Virgile...

Et très bonne année 2022 !

Sébastien Célimon

CONAN

LE FILS DU FUTUR

未来少年
コナン

L'ÂME DE HAYAO MIYAZAKI
SE TROUVE DANS SA 1^{ÈRE} SÉRIE DEVENUE CULTE



INTÉGRALE DE LA SÉRIE EN  ET 
VERSION RESTAURÉE EN VF  ET VOSTFR

ANIME

© NIPPON ANIMATION CO., LTD.

ALL THE ANIME FR



/ALLTHEANIME.FR



/ALLTHEANIME_FR



WWW.ALLTHEANIME.FR



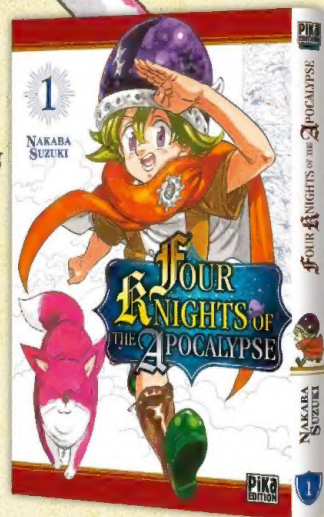
ALLTHEANIME.FR



ALL THE ANIME, FRANCE

FOUR KNIGHTS OF THE APOCALYPSE

UNE NOUVELLE
LÉGENDE
ARTHURIENNE
EST SUR LE POINT
DE S'ÉCRIRE...



© Nakaba Suzuki / Kodansha Ltd.

Pika
EDITION
shōnen

TOMES 1 ET 2 EN LIBRAIRIE LE 16 FÉVRIER

Pour ne rien rater, abonnez-vous
à nos réseaux sociaux



WANTED!
\$50,000 REWARD



RIP-CLUB